ADM Editore - nr. 2 - marzo/aprile 2012

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

SBAM! COMICS

IN COLLABORAZIONE CON WOW SPAZIO FUMETTO

AUTORI

Dario Brugnone
Giuseppe Cafaro
Alessandro Cestaro
Michele Mori

OSPITI

"Ghigo lo Sfigo"
di Laura Stroppi

"Pinocchio"
di Sandro Dossi

Stefano Di Marino
parla di "Fantomas"

50 ANNI DI DIABOLIK

Ce li racconta
Mario Gomboli

INCONTRI

Birago Balzano: Zora
Silver: Cattivik e Lupo Alberto
I ragazzi di "Taboo"

INTERVISTE

Fabiano Ambu
Alessandro Bocci

EVENTI

Tutte le iniziative
di Wow Spazio Fumetto

www.sbamcomics.it

Milano
Comune di Milano

WOW
SPAZIO FUMETTO

viale Campania 12 - 20133 Milano - Tel. 02.495.247.44 . www.museowow.it

L'EDITORIALE

Chiudiamo il numero 2 di *Sbam! Comics* subito dopo l'edizione 2012 di *Cartoomics*: dal nostro stand abbiamo potuto seguire nei dettagli l'ottima fiera milanese, incontrare i lettori, seguire le varie conferenze e manifestazioni e soprattutto scambiare due chiacchiere con tanti appassionati e con autori notissimi, noti e meno noti.
Tra i tanti temi trattati – di cui vi diamo resoconto nelle prossime pagine – uno ci stava particolarmente a cuore: come vivono il **digitale** gli appassionati di **fumetti**? È il futuro? È la fine di un'era?
L'impressione che ne abbiamo ricavato è che tutti si rendano conto che il digitale non potrà non recitare un ruolo importante nell'immediato futuro, ma permane la certezza che questo non comporti inevitabilmente la fine del fumetto tradizionale cartaceo. Anzi, i due sistemi potranno tranquillamente affiancarsi e convivere. Il parere dei fumettomaniaci cambia però radicalmente da una "categoria" all'altra. Rifiuto totale e assoluto del digitale viene dal **collezionista**: chi desidera *possedere* un determinato albo, potersi vantare di conservare nella propria biblioteca il numero 1 di Tex, non accetta l'idea che il suo albo si trasformi in una entità virtuale che luccica su un monitor o su un display. Molto più possibilista è invece l'**appassionato**, colui che – pur apprezzando il profumo della carta e il senso tattile della pagina che si sfoglia – trova utile il digitale per recuperare quell'avventura che ha perso, l'originale americano che tiene molto a leggere, quella graphic novel che proprio non si trova sulle bancarelle dell'usato... Favorevoli infine gli **autori**: gli addetti ai lavori – o aspiranti tali – che hanno nel web una possibilità di esposizione molto più ampia che in passato, anche solo per mostrare ai potenziali lettori il proprio lavoro. Un dibattito apertissimo e che probabilmente non metterà mai tutti d'accordo.
Ma il digitale non è l'unica grande **novità fumettosa** di questi anni. A proposito di collezionisti, infatti, questo 2012 è un anno di "**anniversari**" importanti: dai 50 anni di **Diabolik** e dei marvelliani **Thor**, **Hulk** e **Spider-Man** ai 30 di **Martin Mystère**, agli 80 di **Pippo** (l'eterno amico di Topolino), tutti titolari di serie ancora oggi vive, vegete a apprezzatissime. La domanda è se tra 10 anni avremo "nuovi" anniversari da festeggiare – a parte naturalmente i... 60 anni di Diabolik e di Thor, i 40 dell'eroe di Alfredo Castelli, eccetera. Viviamo un'epoca di graphic novel e di miniserie: le grandi collane o i veri e propri fenomeni di costume alla Diabolik o alla Dylan Dog (25 anni nel 2011) sono forse destinati a finire? Non vogliamo dire che sia un fatto negativo, ma certamente è un segno evidente che il fenomeno-comics sta cambiando in modo radicale...
Di questo e di molto altro parliamo in questo numero, attraverso **interviste** e recensioni. Abbiamo anche la consueta piccola carrellata di nuovi autori, **Dario Brugnone**, **Alessandro Cestaro**, **Giuseppe Cafaro** e **Michele Mori**, e anche due graditissimi ospiti che ci hanno offerto, con l'intervista, anche un saggio della loro opera: il nostro grande amico **Sandro Dossi** una storica avventura del suo **Pinocchio** e la grandiosa **Laura Stroppi** alcune strisce inedite del suo **Ghigo lo Sfigo**, realizzate appositamente per *Sbam!*

Rinnoviamo l'invito a seguirci su ogni uscita della nostra rivista digitale gratuita come si dice in questi casi? Ditelo ai vostri amici!), sul sito **www.sbamcomics.it**, sullo **Sbam-gruppo di Facebook** e su **Twitter**.

Sbam! a tutti voi!

Antonio Marangi

SBAM! COMICS
nr. 2 - marzo-aprile 2012
www.sbamcomics.it

Direttore editoriale
Antonio Marangi

Direttore responsabile
Sergio Brambilla

Redazione
redazione@sbamcomics.it

Grafica e impaginazione
ADM Studio

Sbam! Comics
è una testata **ADM Editore**
(divisione di ADM Studio Sas).
In vendita esclusivamente
in formato digitale

Direzione, Amministrazione e Pubblicità
Via E. Curiel, 7
20093 Cologno M.se (MI)
Tel. 02 254 59 768
(info@sbamcomics.it)

Sono con noi
Max Anticoli
Annalisa Bianchi
Mattia Caruso
Marco De Rosa
Filippo Massaro
Anigate Team

Registrazione presso Tribunale di Milano nr. 228 dell'8 maggio 2009.
È vietata la riproduzione anche parziale di testi e foto.

IN QUESTO NUMERO

COVER STORY

06 Diabolik: 50 anni di Re del terrore
08 Mario Gomboli: chiacchierata... diabolika
16 "Prima" di Diabolik: l'inafferrabile fascino di Fantomas, articolo di Stefano Di Marino
26 "Dopo" Diabolik: dal nero al sexy, Zora la Vampira. Incontro con Birago Balzano
31 "Dopo" Diabolik: Cattivik. Incontro con Silver

OSPITI

34 Ghigo lo Sfigo. Intervista a Laura Stroppi (con alcune sue strisce inedite!)
52 Intervista a Sandro Dossi: "Pinocchio"

MONDO WOW

42 Dal Manga all'Anime: in viaggio con One Piece
45 Visto all'italiana: One Piece nel Belpaese
49 "God save anime": Sergio Cavallerin in mostra. Intervista al curatore Igor Zanti
50 Un anno di Wow

INTERVISTE

68 Alessandro Bocci e l'iniziativa Artists Alley
72 Fabiano Ambu: a rapporto dal Capitano
102 L'iniziativa "Taboo!"

EDICOLA

12 Diabolik
77 Uscite Bonelli
79 Marvel: Spider Island
83 Disney: Toporecord
87 Durango

REVIEWS

78 Flashpoint
80 Nemesis
82 The Goon: il giorno dell'Avvoltoio
84 Zagor collezione storica a colori
86 Wolf-Man

EVENTI

100 Fabio Civitelli alla Ca' di Fra' di Milano

ZONA MANGA

104 Toradora!

COMICS SBAM!

20 Michele Mori: La stazione ferroviaria
51 L'angolo del Tarlo
88 Dario Brugnone: Ritorno a casa
95 Giuseppe Cafaro: i Tormentini
108 Alex Cesterfield: A.K.A.B.
135 Kugio & Gina

La copertina di questo numero...

... è una personale interpretazione di Diabolik, Ginko ed Eva Kant di **Fabio 'Makmad' Margarita** (http://shockdom.com/open/makmad/)

INVIA I TUOI FUMETTI A SBAM! COMICS

Se siete fumettisti, se cercate un media chi vi pubblichi, *Sbam! Comics* è nato per voi. Vi offriremo una vetrina da cui – vi auguriamo e ci auguriamo – spiccare il volo verso la grande editoria. Scriveteci per informazioni e per inviare elaborati a: info@sbamcomics.it

Note importanti sui fumetti che invierete a *Sbam! Comics*

- **Diritti:** gli elaborati dovranno essere liberi da vincoli legali: **inviandoceli, ci autorizzate alla pubblicazione e dichiarate che i diritti dell'opera sono esclusivamente vostri e che l'opera è di vostra esclusiva proprietà**. Non è richiesta l'inedicità, purché – ribadiamo – non permangano diritti di terzi (precedenti editori o simili).
- **Invio:** inviate i file come allegati via mail al nostro indirizzo: ***info@sbamcomics.it***. Evitare invii superiori ai 12 Mb nella singola mail, eventualmente operare più invii. Se preferite potete inviarci il link a un vostro sito o ftp per invii particolarmente pesanti.
- **Formato elettonico dei file,** nel **primo invio** per la presa visione delle proposte: file jpg a 72 dpi di risoluzione, formato ottimale 768x1004 pixel (verticale), ma vanno comunque bene anche opere realizzate in precedenza in formato diverso. Se siete disegnatori tradizionali e lavorate su carta, va realizzata una scansione da salvare sempre in jpg a 72 dpi. Se i lavori saranno selezionati per la pubblicazione, vi invieremo apposita mail di istruzione per l'invio degli stessi jpg ad alta risoluzione.
- **Genere:** assolutamente libero, dall'avventura alla strip umoristica (evitare ovviamente pornografia, vilipendio di idee o di religioni e altre oscenità assortite).
- **Lunghezza:** libera (ragionevolmente libera, s'intende... :-).
- **Da allegare:** con i vostri elaborati dovete mandarci un vostro breve profilo di 700-800 battute circa, comprensivo di nome e cognome (indicando se preferite essere pubblicati con uno pseudonimo) e di tutto quello che volete far sapere di voi, della vostra esperienza professionale, del vostro lavoro. Graditi anche link a vostri siti o blog e una vostra foto (o autoritratto).
- **La Redazione:** valuterà il vostro lavoro e deciderà se è adatto alla pubblicazione. Anche in caso negativo, riceverete risposta per mail ai vostri invii.
- **Compensi:** *Sbam! Comics* è una rivista free press. Non è previsto alcun compenso economico per la pubblicazione dei lavori, ma solo la visibilità dell'autore su tutti i canali di *Sbam! Comics*.

DIABOLIK

50 anni di Re del terrore

Diabolik © Astorina Srl

Era il 1962: due sorelle milanesi, Angela e Luciana Giussani, lanciavano un personaggio destinato a creare un genere fino a quel momento sconosciuto nel mondo dei fumetti, e a dar vita a quello che ancora oggi è un vero e proprio culto: Diabolik.

Venti teche di materiale preziosissimo che farebbe la gioia di tanti collezionisti di materiale *diaboliko*; le spettacolari "statue" di Diabolik, Eva Kant e Ginko; la riproduzione della leggendaria Jaguar protagonista di innumerevoli fughe spericolate. Il tutto su un pavimento "a vignette" dall'effetto quasi ipnotico. Ecco il colpo d'occhio della mostra "**50 anni vissuti diabolikamente**", realizzata per celebrare adeguatamente un anniversario tanto importante e presentata al recente *Cartoomics* di Milano. La mostra farà ora il giro di tutta Italia, partendo da Napoli e approdando a Lucca nel prossimo ottobre. Infine il ritorno a Milano in novembre, presso il Museo della Scienza e della Tecnica, proprio quando sarà "davvero" il cinquantesimo anniversario del giallo a fumetti per antonomasia: **Diabolik**, uscito in edicola con il numero 1 nel novembre del 1962. Ebbe immediatamente un grandissimo successo e innescò una lunga, vorticosa spirale di imitazioni, tale da dare vita e forma al fenomeno del **fumetto nero italiano**. Di tutto questo e altro ancora parliamo nelle prossime pagine. Ma prima di tutto diamo la parola a **Mario Gomboli**, storico direttore editoriale del fumetto del Re del terrore ed "erede designato" delle sorelle Giussani: abbiamo avuto il piacere e l'onore di intervistarlo mentre visitavamo la storica sede di **Astorina**, la casa editrice di Diabolik.

Mario Gomboli
Una chiacchierata ... diabolika

Gli occhioni di **Diabolik** ci fissano, gelidi e inconfondibili. E la cosa piacevolmente inquietante è che ci fissano da tutte le direzioni, riprodotti su un gran numero di poster, copertine, statuette e gadget di ogni forma e dimensione, compresa una «diabolikissima» slot-machine posizionata proprio all'ingresso. Intanto, sopra le nostre teste si avverte **il peso della Storia** (rigorosamente con la maiuscola): in un soppalco, opportunamente chiuso a doppia mandata, è infatti custodita l'intera collezione degli albi del Re del terrore. Roba che un fumettivoro come il sottoscritto farebbe carte false anche solo per poterla sbirciare...

Siamo nel centro di Milano, a pochi passi da piazzale Cadorna, nella sede storica di **Astorina** dove ci accoglie lo sceneggiatore e editor **Andrea Pasini**. L'occasione della nostra visita è una chiacchierata a 360 gradi con il disponibilissimo **Mario Gomboli**, direttore della casa editrice nonché «erede designato» e

Mario Gomboli (a sinistra), durante l'intervista col nostro Marco De Rosa, ci ha mostrato le tavole originali del prossimo Speciale *di Diabolik, previsto in uscita per la prossima estate. La nostra chiacchierata ha avuto luogo nella sala riunioni /museo di Astorina, circondati da statue, stampe e cimeli vari del Re del terrore.*

Se Angela e Luciana Giussani sono, come è noto, le «madri» del Re del terrore, Mario Gomboli può a buon diritto essere considerato almeno lo «zio». *Sbam! Comics* ha incontrato il direttore editoriale di Astorina: per parlare del cinquantesimo compleanno di un personaggio divenuto icona, ma anche di molto altro...

di Marco De Rosa

continuatore della geniale saga fumettistica partorita mezzo secolo or sono dalle sorelle **Angela e Luciana Giussani**. Ed è proprio dal cinquantennale di Diabolik, le cui celebrazioni continueranno fino alla fine del 2012, che prende le mosse la nostra intervista.

Il Re del terrore compie cinquant'anni, ma non sembra risentire del tempo che passa. Qual è il segreto di questa longevità, della sua capacità di mantenersi attuale e appassionare sempre nuove generazioni di lettori?

Il segreto sta prima di tutto nel fatto che Diabolik è un personaggio con la P maiuscola. È un ladro, certo, e quando serve pure un assassino. E questi concetti-base, pur con qualche logico cambiamento, sono rimasti invariati negli anni. Però, nel corso di mezzo secolo di avventure è stato capace di sviluppare una personalità sempre più complessa e articolata. Il nostro protagonista è davvero "l'uomo dai mille volti", non tanto perché è in grado di assumere le sembianze di chiunque grazie alle sue innumerevoli maschere, ma perché, come tutti gli esseri umani, ha mille sfaccettature. E questo discorso vale anche per Eva e, in una certa misura, pure per Ginko. Ecco perché ancora oggi, dopo circa 800 episodi, riusciamo dar vita a storie originali e nuove. Certo, lo schema di fondo è più o meno sempre lo stesso: colpo, fallimento, fuga, secondo colpo, successo e grande smacco per Ginko. Ma su questa traccia di massima è poi possibile innestare avventure di ogni tipo, creando per esempio situazio-

◆ *Lo spettacolare pavimento "fumettato" della mostra "50 anni vissuti diabolikamente"*

◆ *L'ingresso della sede di Astorina, con tanto di slot machine "diabolika".*

ni in cui i due nemici invece di scontrarsi si alleano, oppure in cui Eva – volontariamente o meno – finisce per mettere i bastoni fra le ruote al protagonista...
Alla base della longevità di Diabolik c'è poi un altro elemento da non trascurare: dal punto di vista dell'immagine grafica, il personaggio è sempre rimasto molto coerente con se stesso. Ovviamente i disegnatori si sono avvicendati, e non è impossibile distinguere una storia del 1970 da una dell'anno scorso, però un certo imprintig non è mai venuto meno. Questo fa sì, per esempio, che le ristampe non risultino mai particolarmente datate agli occhi dei nuovi lettori. E, soprattutto, fa sì che Diabolik diventi immediatamente riconoscibile anche al di fuori del contesto fumettistico. I suoi occhi si trovano stampati su magliette, accendini e ogni genere di oggetto: chiunque li vede, compresi i non-lettori, sa che si tratta di Diabolik, un ladro vestito di nero che ha una donna bionda con lo chignon...

Come qualsiasi personaggio letterario, Diabolik ha dei progenitori, che ne hanno in qualche modo ispirato la creazione. Quali, a tuo avviso, i principali?
Sicuramente, in Diabolik si ritrovano tratti dei personaggi del fouilletton francese di inizio '900: **Fantomas** in primis, ma per certi versi anche **Rocambole** e **Arsène Lupin**. Per quanto mi riguarda personalmente, invece, sono stato influenzato da Donald E. Westlake alias **Richard Stark**, il creatore di **Parker**. Le sorelle Giussani però non lo leggevano, e quindi si tratta di una fonte di ispirazione soltanto mia. Certo, a ben guardare tra i due personaggi esiste più di un'affinità: Parker nasce nel 1962, come Diabolik; come Diabolik è un ladro, un criminale vincente che riesce perennemente a sfuggire alla legge; e, ancora, sia Parker che Diabolik incontrano la donna della vita nella loro terza avventura.

Fabio Civitelli in mostra a Milano

Una mostra personale di Fabio Civitelli: esposte tavole e chine del maestro, con protagonista un certo ranger che ha fatto la storia del fumetto italiano: dal 10 maggio al 23 giugno 2012, alla Ca' di Fra', a Milano

Fabio Civitelli disegna Tex da ormai ventisette anni, dal maggio 1985, quando realizzò su testi di **Claudio Nizzi** il lungo episodio *I due killers*. Giungeva a Tex da un intenso periodo di apprendistato e crescita professionale che lo vedeva seguire la tradizionale trafila attraverso i fumetti sexy, gli albi di guerra, le riviste periodiche, approdando infine al nolittiano **Mister No** che segnava il suo ingresso in Bonelli.
Il *Tex* di Civitelli viene a cercare i suoi spazi espressivi tra i maestri indiscussi del genere western: dal caposcuola **Aurelio Galleppini** ai grandi professionisti del nuovo Tex quali **Giovanni Ticci** e **Fernando Fusco**, **Guglielmo Letteri**, **Erio Nicolò** ed altri ancora. Fabio Civitelli è un sognatore, un narratore di poesia visiva. Splendide tavole a china, magistralmente realizzate rivelano un uomo poetico, dall'entusiasmo cristallino venato d'innata saggezza e delicatezza nei rapporti umani che lo rendono, al di là della sua consapevolezza "uno dei pochi, tra i molti". Attento al dettaglio e pignolo nella ricerca dei particolari sia storici sia di costume per piacere della perfezione non meno che per rispetto verso il suo pubblico. Immagini che sono concluse in sé, quasi senza bisogno della parola: immediate poesie visive racchiuse nel volgere di uno sguardo. Ogni tavola apre differenti porte in noi; alcune dirette alla nostra infanzia altre affacciate al nostro presente, alla nostra capacità di immaginare ora e grazie alla somma dei nostri giorni.
Il lavoro di Civitelli non può che essere definito arte e, come tale, trova a pieno titolo, spazio in un luogo deputato all'arte quale è la galleria.
Ca' di Fra' sottolinea, ancora una volta, l'Arte Fumetto attraverso questo viaggio nella fantasia e nelle emozioni.

(Estratto dal Comunicato Stampa della Galleria)

◆ *Sotto:* Ultima notte a Culver City, *inchiostro di china su carta cm 23 x 33, 2007. A sinistra:* Notte a New Orleans, *inchiostro di china su carta, cm 23 x 33, 2006. Entrambe le immagini: Courtesy Sergio Bonelli Editore, Milano - Little Nemo Art Gallery, Torino.*

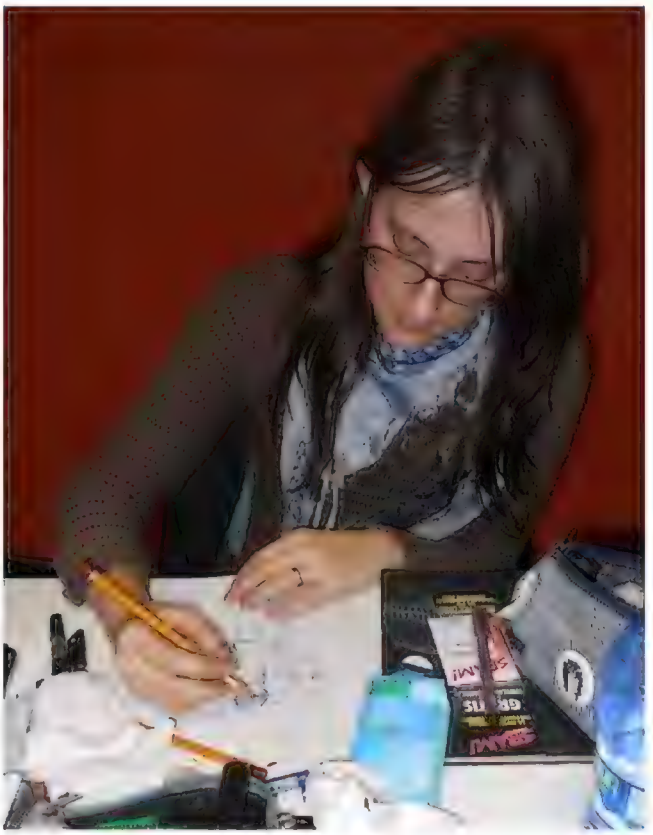
Inaugurazione: giovedì 10 maggio ore 18.00
Termine mostra: sabato 23 giugno
Ca' di Fra', Via Carlo Farini 2, Milano
Tel. 02 29002108
Orari galleria: Dal lunedì al venerdì 10-13/15-19
Sabato solo per appuntamento.

L'iniziativa Taboo!

Giovani autori da tutta Italia si incontrano su internet, formano un gruppo di lavoro e producono una rivista a fumetti:

"Vogliamo proporre una forma di fumetto senza barriere di mercato – dichiarano sul loro blog – un'Arte sequenziale senza barriere culturali di forma e contenuto, per far emergere una realtà, quella dell'influenza manga, autentica e consolidata ma purtroppo il più delle volte ghettizzata dal pubblico e dal mercato".

Un progetto nato quasi per caso, ma molto interessante: un gruppo di giovani fumettisti decide di autoprodursi creando una propria rivista, **Taboo!**, e un proprio gruppo di lavoro, **Fattore Manga**. Abbiamo incontrato una delle artiste che ne fanno parte, **Ilenia Gennari**, che ci ha così descritto il progetto: "Taboo! *è una rivista autoprodotta creata da un gruppo di fumettisti emergenti provenienti da tutta Italia: Liguria, Lombardia, Sardegna, Roma e Napoli. Ci siamo conosciuti su Internet, su una community che trattava di disegno manga. Da lì abbiamo deciso poi di formare un piccolo gruppo dove poterci scambiare opinioni e piano piano è nata l'idea di creare una rivista autoprodotta per pubblicare le nostre opere".*



◆ *Ilenia Gennari di* Fattore Manga.

Il gruppo ci tiene a specificare che NON fa "manga" e il nome *Fattore Manga* vuole indicare semplicemente un punto di partenza, non un fine. Un *fattore*, appunto, un'influenza.
"Per la rivista – riprende Ilenia – *abbiamo scelto il nome* Taboo! *perché in Italia lo stile manga è ritenuto un po' un tabù: gli editori quando sentono parlare di manga partono già molto prevenuti. Ecco perché all'interno della rivista le influenze del fumetto giapponese sono state rielaborate, con stili e modi di lavorare diversi a seconda dell'autore. Il prodotto finale è una rivista che mira a sfidare l'opinione non certo favorevole che spesso il manga deve affrontare in Italia".*
La rivista è diffusa tramite il blog **http://fattore-manga.blogspot.com/** e durante le varie fiere, Lucca Comics in primis. Esiste anche una pagina facebook (**www.facebook.com/FattoreManga**). Finora sono stati prodotti un numero zero (ristampato tre volte) e il numero 1 a colori.

Toradora

Un *shonen manga* sull'incontro-scontro tra Taiga Aisaka e Ryuji Takasu, ragazzi dalle situazioni familiari difficili che trovano un contrappeso l'uno nell'altra. Ma proprio l'ambiguità del rapporto è alla base di un successo che in Giappone ha portato rapidamente alla trasposizione in anime

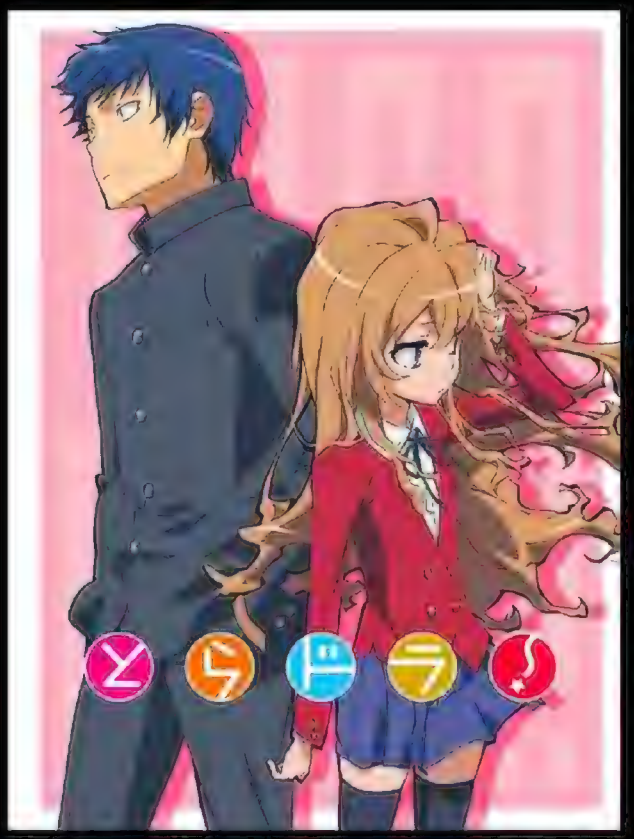
In Giappone si usa il termine *light novels* per indicare i romanzi illustrati per ragazzi: pubblicazioni molto in voga e che spesso ottengono un ottimo seguito di pubblico, con vendite nell'ordine di centinaia di migliaia e talvolta milioni di copie. È prassi comune che al successo di vendite segua la trasposizione in manga, poi eventualmente in serie animata, in visual novel, in videogame, eccetera, senza dimenticare naturalmente ogni genere di merchandising.

In questo numero vi vogliamo parlare di una di queste light novel che di successo ne ha avuto davvero tanto, soffermandoci in particolar modo sulla trasposizio-

ne in manga: **Toradora!**, *manga shonen* curato dalla fumettista **Zekkyou**, edito a partire dal 2007 sullo shonen magazine giapponese *Dengeki Comic Gao!*. La storia è tratta dall'omonima e fortunatissima serie di dieci light novels, scritte da **Yuyuko Takemiya** e illustrate da **Yasu**, pubblicate in Giappone a partire dal 2006.

Le vicende di *Toradora!* ruotano attorno alla vita dei due protagonisti: **Taiga Aisaka** e **Ryuji Takasu**.
Il titolo deriva appunto da un gioco di parole sulla combinazione dei loro nomi: *Tora* in giapponese significa "tigre", che in inglese si scrive "tiger", traslitterazione di "taiga" (ecco perché nello storico anime dell'Uomo Tigre degli anni 70/80 il pubblico inneggiava a "Ta-i-ga! Ta-i-ga!"). *Ryuji* significa letteralmente "figlio del drago", che in inglese si scrive "dragon" che si traslittera in "doragon".

Ryuji è un ragazzo gentile e premuroso, si occupa della casa dove vive con la strampalata madre che lavora come animatrice in locali notturni. È lui che cucina, fa il bucato e tiene in ordine la casa con un ardore assolutamente maniacale per pulizia ed igiene! Si prende cura anche della mamma, tanto che fra di loro si è stabilito uno strano rapporto in cui il ruolo di genitore



e figlio sembra quasi essersi invertito. Dal padre, Ryuji ha ereditato una cosa sola: lo sguardo truce. È quello che agli occhi dei timorosi compagni di scuola lo fa apparire un delinquente, tanto che abitualmente si scansano al suo passaggio e nel dubbio sono pronti a consegnargli il portafogli!

Il primo giorno di scuola si scontra letteralmente nei corridoi con una sua nuova compagna di classe: Taiga, una ragazza minuta alta un metro e 45, con un carattere di fuoco, tanto che è soprannominata la "tigre palmare"; palmare perché sta in un palmo di mano e tigre... beh, perché basta il suo sguardo per incutere terrore. Taiga ha una storia del tutto particolare: i suoi ricchi genitori sono divorziati e lei fatica a trovare una posizione nella nuova situazione familiare. Per questo vive da sola in un grande appartamento senza essere tuttavia in grado di gestirlo, di cucinare un pasto decente che non sia precotto e di badare a sé stessa.
Nell'incontro/scontro tra i due, Taiga sviluppa subito antipatia per Ryuji che invece ha timore di lei: quindi i due ragazzi sembrerebbero fatti per evitarsi. E invece no! Pagina dopo pagina, una serie di eventi li avvicina sempre di più: prima Taiga trasforma Ryuji in una sorta di schiavo personale, e Ryuji dal canto suo comincia a prendersi cura di lei, mosso forse a compassione. Poi i due si alleano per conquistare i rispettivi migliori amici di cui sono vicendevolmente innamorati. In seguito si intravede nel loro rapporto qualche barlume di amicizia... e non andiamo troppo oltre.

La trama non è nulla di elaborato: si tratta di situazioni di vita in un contesto sia scolastico che extrascolastico, con un susseguirsi continuo di situazioni ironiche e demenziali, tali da divertire e far ridere il lettore. L'illustratrice Zekkyou riesce a rendere in modo ottimale la demenzialità di alcune scene con disegni convincenti che suscitano la risata, più che la corrispondente versione animata (a parere di chi scrive).
Malgrado la marcata componente demenziale, a tratti la storia si fa profonda, perché i nostri protagonisti hanno certamente i loro problemi familiari, esisten-

ziali e sentimentali. I loro caratteri non sono piatti, ma ben delineati e approfonditi nel corso della narrazione e anche in questo il manga è superiore all'anime. La vera trama portante è però il rapporto tra i protagonisti, che si evolve in continuazione, perché il lettore è naturalmente portato ad affezionarsi ai due. Quindi il vero motivo del successo è in gran parte riposto nella domanda logicamente conseguente: ma alla fine si mettono insieme o no? Chi leggerà, vedrà...

In Italia, il manga è pubblicato da **Jpop**, che ne ha iniziato la serializzazione dal novembre 2011. I quattro numeri arretrati sono di facile reperibilità.
È disponibile anche l'anime, trasmesso da **Rai4** nell'autunno del 2011 e distribuito da **Dynit** in quattro DVD.

Toradora
Storia: Yuyuko Takemiya
Disegni: Zekkyo
Character design: Yasu
Editore italiano: Jpop

Lo shonen

Shonen *(o* **shounen***) è un termine giapponese che letteralmente significa "pochi anni". Viene usato per indicare i ragazzi in età scolastica compresa circa tra gli 11 e i 20 anni. Se volessimo per forza trovare una traduzione italiana, probabilmente sarebbe "adolescente". Gli shonen manga sono quindi fumetti giapponesi prodotti per maschi adolescenti, hanno spesso ambientazioni surreali o fantastiche e i protagonisti sono appunto ragazzi di quell'età. La fanno da padrone l'umorismo, l'amicizia, l'azione, i combattimenti, lo sport, senza naturalmente tralasciare i problemi e le avventure sentimentali con belle ragazze. I maggiori fruitori di questo tipo di manga sono ragazzi, ma vengono letti anche dalle ragazze e da "maschietti" più stagionati. Molto spesso gli shonen, se hanno appena un discreto successo, ottengono una trasposizione in anime.*

Alex Cesterfield

A.K.A.B.

Al secolo **Alessandro Cestaro**, Alex Cesterfield nasce nel 1980 a Valdobbiadene (patria del prosecco), e – dopo aver frequentato la Scuola Internazionale di Comics di Firenze – nel 2006 apre a Treviso, dove tuttora vive e lavora, la fumetteria *Wonderland*, sede anche di mostre, presentazioni, incontri e piccoli eventi. Il fuoco sacro che lo pervade continua però a spingerlo a realizzare storie a fumetti, tanto che nel 2008 decide di autoprodursi gli albi *Mamma hai visto il mio criceto?* e *Chimera della notte*, che lo fanno notare da alcuni editori: pubblica quindi *Calavera Apocripha* (per EF Edizioni), *L'aventure* (Cagliostro E-press) e *Cosmo Saint* (Emmeciesse Publishing). Realizza poi un episodio di *Barbarians* per Atomo Vision/In yourfacecomics, di prossima pubblicazione in fumetteria in Italia e negli Usa, ed ha in gestazione diverse cose, tra cui *Il Piccione*, striscia per *Frigidaire* su testi di Massimo Perissinotto.

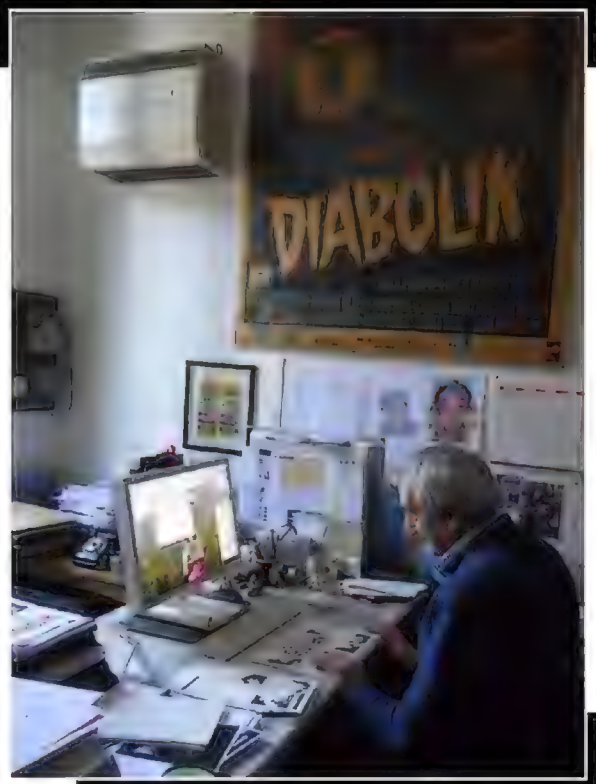
Il fumetto che ha proposto a *Sbam!* è davvero interessante ma anche taaaaanto tanto lungo. Al punto che ve lo proponiamo in due puntate (la seconda sul prossimo numero).

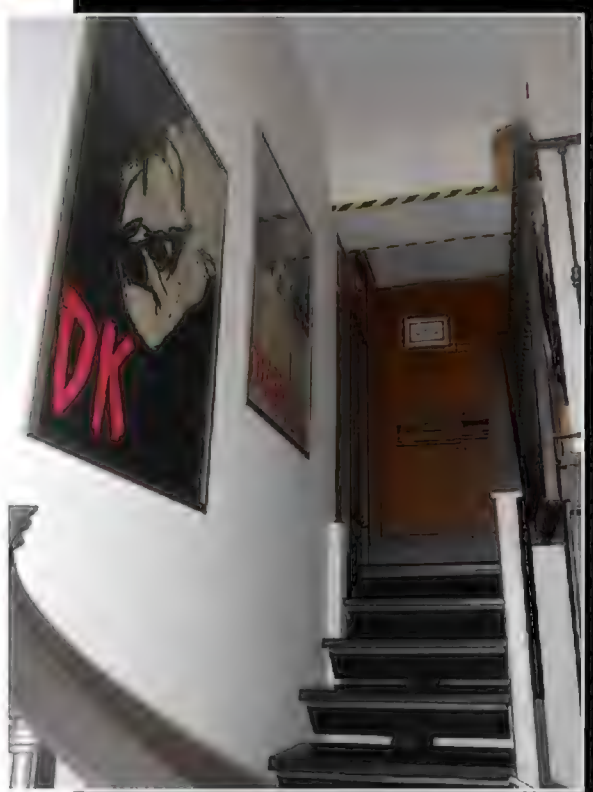
SITO WEB

http://cesterfildportfolio.blogspot.com/

Y CHE STORIA, RAGAZZO! QUINDI SEI L' UNICO SOPRAVVISSUTO ALL' ESPERIMENTO "TESCHIO DI CRISTALLO"!
NON HO IDEA DI COME QUEGLI INCOMPETENTI SIANO RIUSCITI A SOSTITUIRE IL TUO TESCHIO CON QUELLO DI CRISTALLO, MA DIAVOLO..! CI SONO RIUSCITI!
CONSIDERATI FORTUNATO CHE SIAMO ARRIVATI NOI DELL' A.K.A.B. AD ARRUOLARTI, PRIMA CHE TI VIVISEZIONASSERO! ..E CAPIRE COME HANNO FATTO A FARNE UNA GIUSTA!
VIENI, TI PRESENTO IL RESTO DELLA SQUADRA.

◆ *Andrea Pasini, editor e sceneggiatore di Diabolik, al lavoro sotto lo sguardo d'acciaio del Re del terrore.*





◆ *NON APRITE QUELLA PORTA! L'ingresso all'archivio storico di Astorina, con la collezione completa di Diabolik. In alto, Leonardo Vasco, il grafico che si occupa della retinatura (avete presente i leggendari retini di Diabolik?) delle tavole.*

Puoi parlarci del tuo rapporto con le sorelle Giussani?

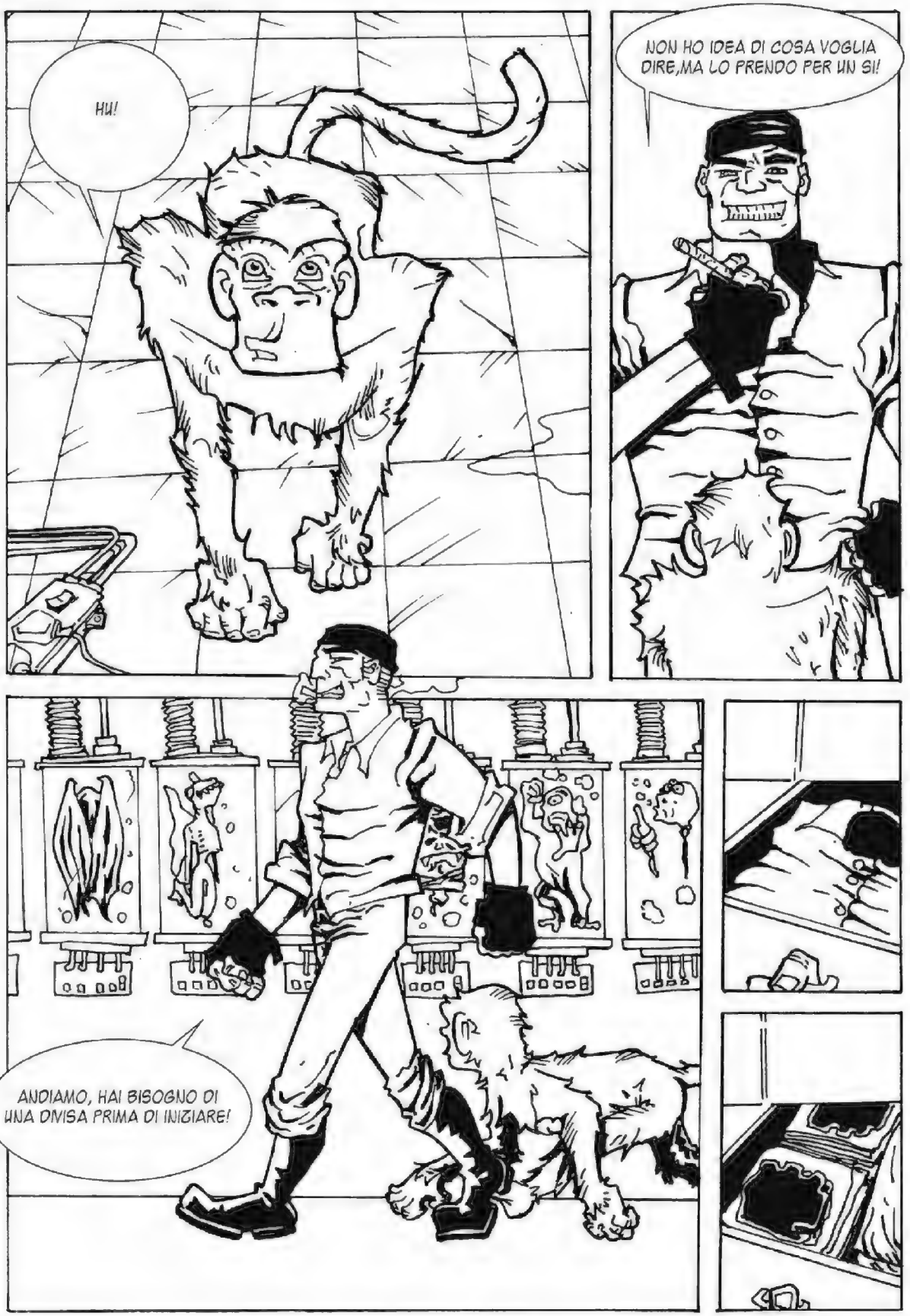
Non si tratta certo di un argomento che è possibile esaurire in poche parole. Provando comunque a sintetizzare, ricordo che il nostro primo incontro risale al 1967; a presentarci fu **Alfredo Castelli**, che all'epoca già lavorava su Diabolik. Io stavo finendo il liceo e, visto che avevo bisogno di soldi per l'università ed ero un grande lettore di gialli, Alfredo mi organizzò un appuntamento con le sorelle, per vedere se era possibile avviare una qualche forma di collaborazione. Confesso che ero molto intimidito: loro erano già due mostri sacri del fumetto italiano e io, tra l'altro, avevo letto pochissimi Diabolik, giusto quelli che mi aveva passato Castelli per prepararmi sull'argomento... A quel tempo, il meccanismo messo in piedi dalle Giussani per scrivere le storie era abbastanza simile a una catena di montaggio: loro inventavano una trama di

SCOMMETTO CHE TI TROVERAI BENE QUI. NOI CI OCCUPIAMO DI LAVORI DI SALVAGUARDIA DEL GLOBO, PFFFH, COME DIRE... STRAORDINARIA.
NON SO SE HAI PRESENTE LA TEORIA SECONDO LA QUALE ESISTEREBBE UNA SFINGE IN PIU' OLTRE QUELLA GIA' CONOSCIUTA..
BEH, E' TUTTO VERO. SOLO CHE SI NASCONDE DA CIRCA 15.000 ANNI TRA LE DUNE DEL DESERTO, A FARE LA POSTA A SVENTURATI PASSANTI E AVVENTURIERI. NOI STIAMO CERCANDO DI INDIVIDUARLA DA DIVERSO TEMPO PER RENDERLA INOFFENSIVA.
QUESTO E' SKIPE, IL NOSTRO TECNICO DEMOLITORE. E' DANNATAMENTE IN GAMBA! CON UN PAIO DI PETARDI BEN PIAZZATI RIESCE A FARTI VENIRE UN PROLASSO INTESTINALE CONTROLLATO!
HOY!

E QUI DENTRO ABBIAMO BILLY BOY, FISICO, SCIENZIATO E HACKER PROFESSIONISTA.
HEILA'! PIACERE!
E' UN BRAVO RAGAZZO, ANCHE SE IL PIU' DELLE VOLTE SI PERDE CON STATUINE E ROBOT IN MINIATURA ... DICE CHE QUEL TIPO DI PASSIONE FA PARTE DELLA SUA GENERAZIONE.
DA QUESTA PARTE ABBIAMO I LABORATORI DI RICERCA E SVILUPPO. MOLTE COSE CHE TROVIAMO IN GIRO PER IL MONDO LE TENIAMO QUI, NON SI SA MAI COSA PUO' TORNARE UTILE AL GIORNO D' OGGI.

HEY, LINDA!
BANDANA! STAVO GIUSTO PER CHIAMARTI!
WOW! TU SEI IL NUOVO ACQUISTO?
CIAO! IO SONO LINDA, L' ARCHEOLOGA DEL GRUPPO!
HEY,HEY,HEY! ...I MIEI OCCHI SONO PIù SU!

HAR,HAR,HAR! RAGAZZO SVEGLIO! CHE TI DICEVO!? SI CHIAMA CRAZY MONKEY, AVRETE MOLTI LAVORI DA FARE ASSIEME.
DICIAMO CHE PER ORA SARA' IL NOSTRO ZOOLOGO, FINO A CHE NON CAPIREMO LE SUE POTENZIALITA'!
LEI... PER ORA LA CHIAMIAMO MOON LIZA. L' ABBIAMO RECUPERATA SULLA LUNA BRUCIANDO SUL TEMPO IL GOVERNO. ERA ALL' INTERNO DI UN UFO ABBANDONATO, IN STATO DI CRIOSTASI. TRA UN PO' SI DOVREBBE SVEGLIARE.
CON QUESTO ABBIAMO FINITO IL GIRO TURISTICO!
PRONTO A PRENDERE SERVIZIO,CRAZY?


HU!
NON HO IDEA DI COSA VOGLIA DIRE,MA LO PRENDO PER UN SI!
ANDIAMO, HAI BISOGNO DI UNA DIVISA PRIMA DI INIZIARE!

HU!
ALLORA ANDIAMO?! HO UNO ZOMBIE CHE MI SI RAFFREDDA DI LA'!

IL PROBLEMA ALL'ORDINE DEL GIORNO RIGUARDA UN TIZIO CHE SI E' MESSO A VENDERE SU E-BAY UN SIERO DELL' IMMORTALITA'. IL BELLO E' CHE,A MODO SUO,FUNZIONA E MOLTI SCIENZIATI PAZZI HANNO INIZIATO A FARE GROSSI ORDINI. SOLO CHE QUELLI CHE ABBIAMO CATTURATO NON SONO IN CONDIZIONI DI DIRCI COME LO ANNO AVUTO... LO HANNO TESTATO SU LORO STESSI. MA NON E' ANDATA COME SPERAVANO.
PENSI DI ESSERE IN GRADO DI CAVARNE FUORI QUALCOSA?

HU!
GROOOWLLLL
PENSI CHE CI RIESCA?
HU!
NON NE HO IDEA. NON SAPPIAMO CHE POTERI GLI POSSA CONFERIRE IL TESCHIO, MA METTI CASO CHE POSSA LEGGERE NEL PENSIERO ...
NO, SEMBRA DI NO.

A QUESTO PUNTO CONTINUO CON I MIEI METODI.
DAN ... UN PO' CI SPERAVO, TU COME SEI MESSO?
STO CERCANDO DI RISALIRE ALL' INTESTATARIO DELLA CONNESSIONE DA DOVE PARTONO GLI ORDINI.
IL PROBLEMA STA NEL FILTRARE GLI EPISODI SOSPETTI, PERCHE' AD ESEMPIO L' IP DEL ...
OK,OK, CONTINUA PURE. TROVAMI LO SPACCIATORE PRIMA DI SERA,COSÌ CHIUDIAMO LA COSA!
PRONTO?!

LA BELLA ADDORMENTATA SI E' SVEGLIATA!

GRRW!
GRRW?
BLAM!

IN EDICOLA

Il Grande Diabolik
L'arresto di Diabolik: il remake

Prossimamente in uscita un albo speciale con il remake di **L'arresto di Diabolik**, *il nr. 3 della serie uscito nel marzo 1963, albo in cui avveniva lo storico incontro tra il Re del terrore e la sua eterna compagna, Eva Kant: Diabolik, arrestato da Ginko, è a un passo dalla ghigliottina, ma viene salvato proprio dalla misteriosa bionda che è riuscita a stregarlo. Tito Faraci ha riscritto la vicenda in chiave più moderna, svelando – come ha spiegato l'autore stesso in un'intervista al GR1 – anche nuovi retroscena dell'evento: come e perché si è formata la coppia più longeva del fumetto italiano che tanto scandalo suscitò all'epoca, trattandosi di una coppia criminale e – per di più – di una coppia "aperta" come mai si era visto prima. Disegni di Giuseppe Palumbo.*

massima nella quale lasciavano dei "buchi", che poi venivano riempiti dai collaboratori esterni come il sottoscritto. Ho cominciato così: portando delle idee. Più avanti ho provato a scrivere i primi soggetti, che però loro cestinavano quasi sempre. Allora c'erano alle spalle meno di un centinaio di numeri, quindi era senz'altro più facile trovare spunti originali: per questo, quando una mia idea veniva rifiutata non perdevo neppure tempo a difenderla, semplicemente passavo oltre e ne tiravo fuori un'altra. Grazie a Diabolik, comunque, mi sono pagato la prima macchina, le prime vacanze in Grecia e mi sono mantenuto agli studi, fino a laurearmi in architettura nel 1972. In seguito ho fatto diversi mestieri, dall'architetto al graphic designer, e per un certo periodo ho smesso di scrivere fumetti, ma con le sorelle Giussani i rapporti non si sono mai interrotti. Nel 1987 è scomparsa Angela e, nel 1994, Luciana ha richiamato a dirigere la testata **Patricia Martinelli**, con la quale avevo lavorato molto negli anni '70, che mi ha chiesto di affiancarla nella revisione dei soggetti. Da quel momento il mio im-

◆ *Enzo Facciolo, storico disegnatore di Diabolik, davanti a una delle teche della mostra.*

MA E' UN'IDIOZIA! A CHE CI SERVE GENTE NON MORTA CHI SE GLI FOTTI IL CERVELLO MUORE? E SONO LENTI, CAZZO! STAI LÌ, A DISTANZA DI SICUREZZA E...CRISTO, PURE UN BAMBINO DROGATO DI GIOCHI PER PLAY STATION E' IN GRADO DI STENDERLI!
...APPUNTO.
ALLORA, LEI SARA' INTERESSATO AL PRODOTTO DELUXE
SENTA,SIGNORINA. SE NON HA DI MEGLIO DI UN PAIO DI ZOMBIE AL RALLENTATORE, DOVRA' INGEGNARSI CON BEN ALTRO PER CONVINCERMI DI NON AVER SPRECATO IL MIO TEMPO A VENIRE SIN QUI.
MI SEGUA, VEDRA' CHE IL SUO TEMPO NON SARA' IMPIEGATO INVANO.
CI CONTO.

SIG. DOONSWEL, LE PRESENTO IL NOSTRO PRODOTTO PIU' ESCLUSIVO. E OVVIAMENTE, IL PIU' COSTOSO.
OH SI... QUESTO VA MEGLIO! SI! QUESTO NO CHE NON RIESCI MICA A CALARLO CON UN COLPO DI FUCILE!
QUANTO VUOLE PER UN DOZZINA DI QUELLI?
SAPEVO CHE LE SAREBBE PIACIUTO. CARL, PER CORTESIA, OCCUPATI DELLA TRANSAZIONE CON IL SIGNORE.
CERTO SIGNORINA. PREGO, DA QUESTA PARTE.

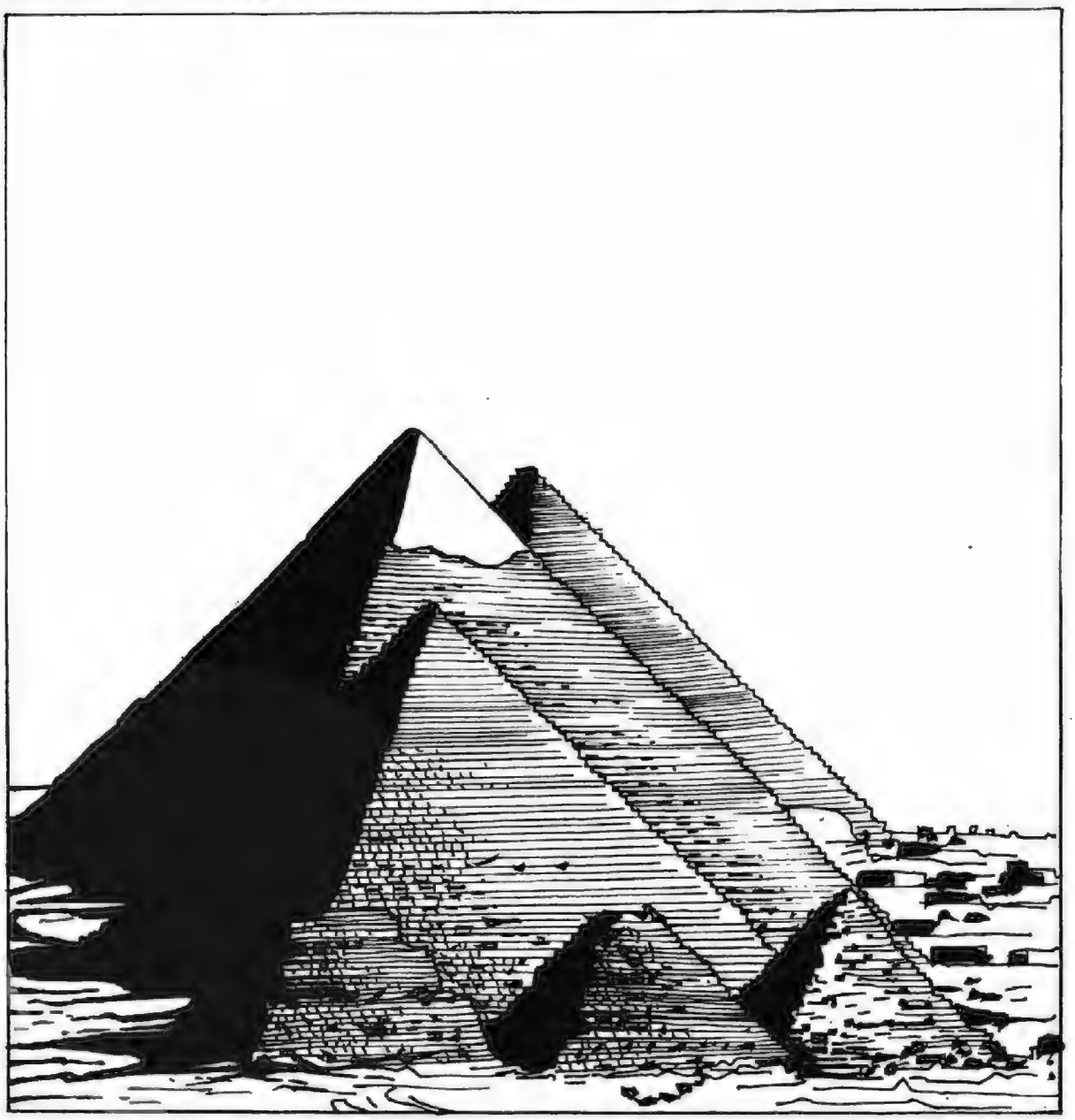
DIMITRI!
ABBIAMO APPENA RICEVUTO ORDINI PER ALTRI CACCIATORI SCIROCCATI. TU A CHE PUNTO SEI CON IL RECUPERO DEL SIERO?!
CI...CI STO LAVORANDO. LA FONTE...QUELLO CHE CI FORNISCE NON SI STA RIVELANDO COSì AFFIDABILE CON...
ASCOLTAMI,MEROINA: QUESTO COMMERCIO E' LA COSA PIU' REDDITIZIA CHE MI SIA MAI CAPITATA
TUTTI VOGLIONO ZOMBIE!
O DA CACCIARE O DA COLLEZIONARE O DA ARRUOLARE O CHISSA' PER QUALE ALTRO DEPRAVATO SCOPO SESSUALE!
LA PREGO.. NON MI METTA QUESTE IMMAGINI IN TESTA ...
E ALLORA FAI QUALCOSA CON QUEI DITINI MAGICI! SE FA IL PREZIOSO NEL VENDERE IL SUO SIERO,FA' IN MODO DI TROVARE DOVE STANNO LUI E I SUOI ALAMBICCHI! A CONVINCERLO A COLLABORARE CI PENSEREMO NOI!

L' HO TROVATO!
NON PENSO SIA QUESTO CHE INTENDEVA IL CAPITANO BANDANA,QUANDO TI HA CHIESTO DI REGISTRARE I RAPPORTI...
L' HO TROVATO!
OH, LASCIATE STARE...NON VOGLIO SAPERE COSA GLI STAI INSEGNANDO DOPO 12000 ANNI DI IBERNAZIONE.

HEILA' ..?
LO HO TROV...
E VA BENE,MI ARRENDO.
DOVE E' BANDANA?
AL CESSO.
W C
LO HO TROVATO!

SEI RIUSCITO A CAPIRE DOVE STA IL BASTARDO?
SI. VEDI, SECONDO LE TESTIMONIANZE DEI NOSTRI..."OSPITI" ANCORA SANI, SAPPIAMO IL PREZZO CHE HANNO PAGATO,
MEDIANTE UN CONFRONTO INCROCIATO DELLE VENDITE HO SCANSIONATO IN REMOTO IL CONTENUTO DEI POTENZIALI PC SOSPETTI, PER CERCARE TRACCE DEI DATI FALSI CHE FORNIVA PER FARE L'ACQUISTO.
...E MI SONO IMBATTUTO IN UNA MAIL CHE IL PROPRIETARIO DEL COMPUTER HA MANDATO ALLA POLIZIA,PER SEGNALARE UNO STRANO INDIVIDUO CON LA MASCHERA, BECCATO DALLE TELECAMERE DI SORVEGLIANZA
...
E CON CIO'?
E CON CIO' SONO RIUSCITO A TROVARE SIA DOVE SI TROVA LO SPACCIATORE, ANCHE SE LA ZONA E' VASTA, SIA UN PAIO DI GROSSI COMPRATORI!
LO SAI CHE BASTAVA CHE MI RIASSUMESSI IL TUTTO DICENDOMI DOV' E' ?

LA TUA SPIEGAZIONE HA IN QUALCHE MODO SMINUITO LA FIGURA DEL CATTIVO A CUI DIAMO LA CACCIA...
OW, A ME STA INIZIANDO A ESSERE SIMPATICO ...
PREPARIAMO LE VALIGE, SI PARTE PER ...
...
A PROPOSITO, QUINDI DOV'E'?



BENE RAGAZZI, NOI DOBBIAMO ANDARE QUI!
PERO' DOBBIAMO COLPIRE ANCHE DEI RAGAZZACCI CHE SI STANNO PROCURANDO MOLTA ROBA DAL NOSTRO AMICO EGIZIO. QUINDI IO, TESCHIETTO E BILLY
ANDREMO IN MESSICO, A SPIEGARE UN PAIO DI COSE AGLI ACQUIRENTI ...
MENTRE LA NOSTRA ARCHEOLOGA, IL PETARDARO E LA SIGNORA DELLA LUNA SE NE VANNO IN EGITTO,A DARE UN'OCCHIATA ALLA ZONA CHE BILLY HA CIRCOSCRITTO, SARA' UN PO' LUNGA COME ATTESA MA NECESSARIA! DOPO TUTTO POTRETE GODERNE DELLE BELEZZE DELLA ZONA, PER NON PARLARE DEL CIBO LOCALE!

EHM, SO CHE NON HO ANCORA BEN IMPARATO LA VOSTRA LINGUA, MA MI SEMBRA CHE.. COME DIRE... LUI STIA ...
HAH! LUI E' COSI'. VEDI, IL SUO CERVELLLO LAVORA COSI' IN FRETTA CHE LA BOCCA NON RIESCE A STARGLI DIETRO.
ASSASSINANDO LA GRAMMATICA. O SBAGLIO?
...ME LO PORTATE INDIETRO VIVO O MORTO.
SE RIUSCISSE A PARLARE SENZA TROPPI INTERVENTI CHIRURGICI
HO...
CAPISCO.
CERTO, SE PER CASO ANCHE LUI HA PROVATO IL SIERO SARA' PIU' MORTO CHE VIVO, QUINDI IN QUEL CASO VA BENE ANCHE SE MORTO.
MAGARI PARLA LO STESSO. VA BENE ANCHE SE GAMBIZZATO COMUNQUE!
E A VOLTE NON RIESCE A FRENARE LA BOCCA. TROPPE IDEE HANNO QUESTO EFFETTO.
IO ... PENSAVO CHE FOSSE SOLO... SCHIZZATO?
HO NO. LUI E' MOLTO OLTRE!

HOOO, NON NE POSSO PIU'...
MA LA VUOI PIANTARE?
PIANTARLA? MA COME FAI TU A ESSERE TRANQUILLO! STIAMO FACENDO LA GUARDIA ...
...A GABBIE DI ZOMBIE!
NON LI HAI VISTI I FILM? BASTA CHE NE SCAPPI UNO E SIAMO TUTTI MORTI O PEGGIO...
HO! PIANTALA!
NON SIAMO IN UN FILM!
SI, MA ABBIAMO GLI ZOMBIE! E NON SIAMO IN UN FILM!
ASPETTA... ARRIVA GENTE O SBAGLIO?
UNA JEPP.
ASPETTIAMO CLIENTI DA LASCIAR PASSARE?
SCUSATE, SIETE MERCENARI PER I SIGNORI DELLA DROGA O DI ALTRI TIPI DI TRAFFICI?

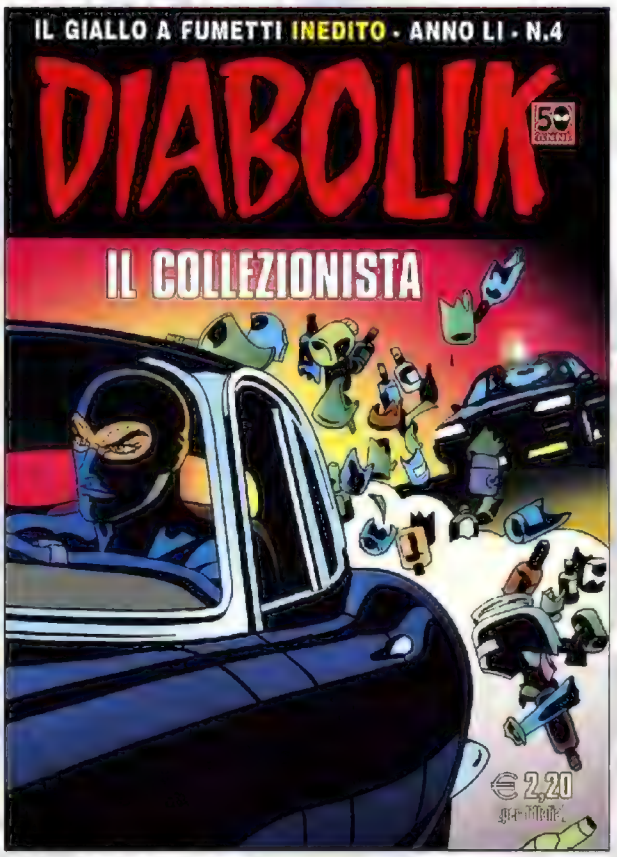
pegno su Diabolik ha tornato a essere continuativo. Quando alla fine anche Luciana si è ammalata (la sua scomparsa risale al marzo 2001 – ndr), mi ha chiesto di portare avanti quella che chiamava la sua "avventura". Ed eccomi qui...

Vogliamo spendere qualche parola sul rapporto tra Diabolik e gli altri personaggi-cardine della saga, cioè Eva e Ginko? Come si è evoluto nel corso degli anni?

È cambiato, come del resto cambiano i rapporti tra qualsiasi gruppo di persone, o all'interno di qualsiasi coppia. Eva è un personaggio di grande forza e originalità, specie se pensiamo che è nata in anni in cui le eroine del fumetto erano delle "scemette" che sapevano solo mettersi nei guai, così che l'eroe di turno potesse arrivare a salvarle. Eva appare nel terzo episodio della serie e – sorpresa! – è lei a salvare la pelle al titolare di testata. Un capovolgimento di ruoli che soltanto due donne coraggiose come le Giussani potevano immaginare. Poi per un certo periodo, verso la

◆ *Mario Gomboli: il tavolo della sala riunioni è il tavolo da pranzo delle sorelle Giussani, che lo regalorono alla casa editrice.*

IN EDICOLA



Diabolik n. 4 - Anno LI
Il collezionista
Soggetto: *L. Ferraresi - A. Pasini*
Sceneggiatura: *C. Massai - A. Pasini*
Disegni: *E. Barison - G. Montorio - L. Merati*
Torna sulla scena il professor Ubold, un distinto collezionista d'arte, truffatore a tempo perso, vecchia conoscenza di Diabolik ed Eva Kant: questa volta è lui a venire truffato: il desiderio di vendetta e l'amore viscerale per l'arte lo portano a stringere un'ardita alleanza con il Re del Terrore e gentile signora...

COS... MERCENAR... DROG ... MA CHE SIETE? AGENTI DELLA CIA?
MACCHE'! TI SEMBRA CHE ABBIAMO LA FACCIA DA AGENTI DELLA CIA?
OTTIMO,E' IL POSTO GIUSTO, NON HAI SBAGLIATO!
E TI SEMBRA STRANO?
NO. MA SCUSA-MI UN SECONDO, SEI TU CHE HA BLINDATO LA JEEP?

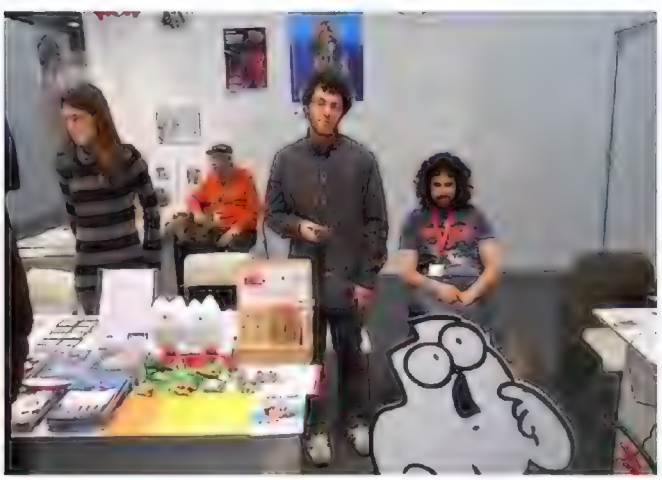
HUU.. SI, MI AVANZAVA UN PO' DI TEMPO ...
NON SI ERA DETTO CHE PER LE MODIFICHE SUI MEZZI MI SI DOVEVA PRIMA AVVISARE ?!
SI MA E' UNA JEEP! QUESTA HA FATTO DUE GUERRE!
SI MA ADESSO E' VENUTA UTILE O NO?
MIO DIO! RIESCO A VEDERE IL MIO CULO! SENZA GIRARMI!
E CON TUTTI I SUOI PEZZI ORIGINALI!
OWN!!! LE MIE GAMBE! NON SENTO PIU' LE MIE GAMBE!

Continua sul prossimo numero

PHOTOALBUM

Direttamente da Cartoomics 2012, un piccolo Photoalbum della manifestazione dalla posizione privilegiata dello stand di *Sbam! Comics*

◆ *Lo stand di* Sbam! Comics *prima dell'inizio della fiera.*



◆ *Lo stand di Wow Spazio Fumetto*

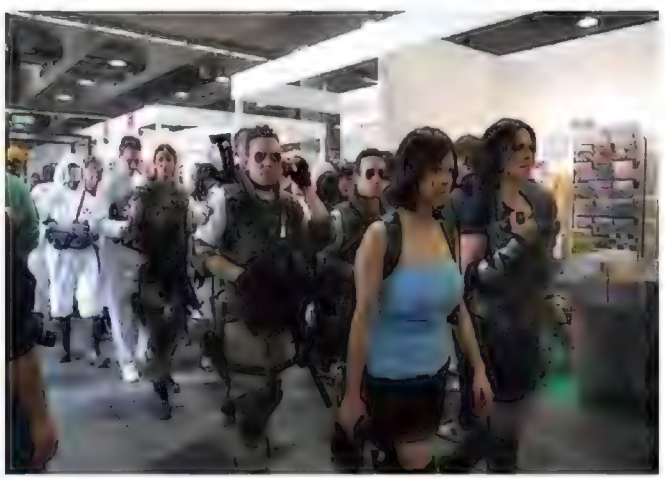
◆ *Fabio "Makmad" Margarita, autore della cover di questo numero, davanti alla sua opera.*

◆ *Giorgio Sommacal (a sinistra) col nostro Sergio Brambilla.*

◆ *Franco Brambilla, illustratore, copertinista di* Urania *e (attenzione: spoiler!) autore della cover del prossimo* Sbam!

◆ *Sandro Dossi (al centro) tra Antonio Marangi di* Sbam! *(a sinistra) e Daniele "Tarlo" Tarlazzi (a destra)*

◆ *Conferenza sull'editoria digitale. Da sinistra: lo scrittore Stefano Di Marino, Luigi Lo Forte (DBooks), Antonio Marangi (*Sbam!*).*



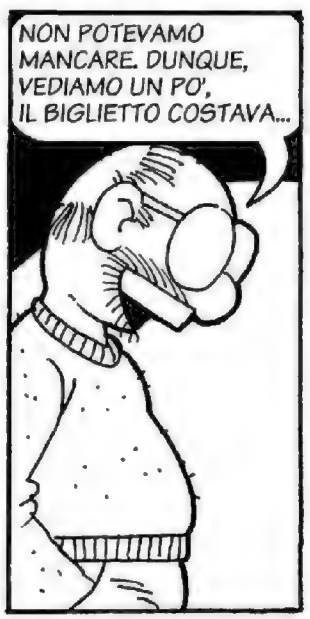
◆ *Cosplayer, tanti tanti cosplayer...*

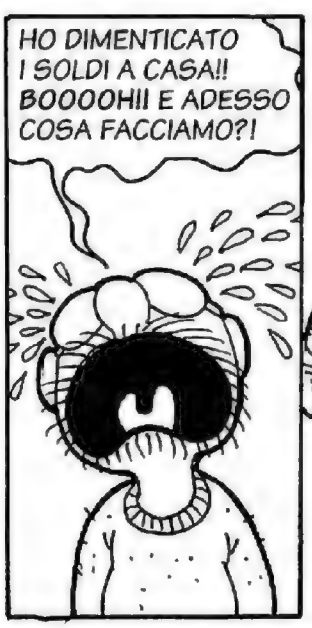
Il maestro disneyano **Luciano Gatto** *è stato ospite di* Sbam! Comics *per presentare insieme l'albo* **Il Mondo di Geo**: *una vera chicca perché rappresenta la prima edizione cartacea dei* Nuovi Personaggi per Bambini *di Carlo Panaro e Luciano Gatto e – in contemporanea – la prima produzione su carta di ADM Editore/Sbam! Comics. L'albo – presentato in un'ampia intervista ai suoi autori lo scorso numero di* Sbam! – **è acquistabile inviando una mail a: info@sbamcomics.it**

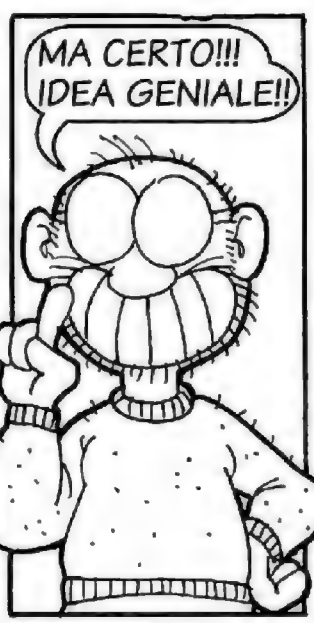
◆ *Luciano Gatto con Annalisa "Maja" Bianchi, recensionista di* Sbam! Comics

◆ *I lettori in attesa di un autografo dal maestro Gatto.*

Testo e disegni di **Andrea Cugini**







COME SAREBBE A DIRE CHE NON POSSIAMO ENTRARE GRATIS? NON VEDE CHI SIAMO?!
LEI POTREBBE ANCHE ESSERE YELLOW KID IN PERSONA, MA SENZA BIGLIETTO NON ENTRERA', SPIACENTE.
BIGLIETT
SE PENSANO CHE MI ARRENDERO' FACILMENTE, SI SBAGLIANO DI GROSSO!!!
SCITA
NO.
BIG
NISBA.
BIG
NONE!!!
BIG
OE'!! NON C'E' MICA BISOGNO DI ALZARE LA VOCE, NEH?!
COSA?! MA LEI, MA TU....
BIG

MA VOI SIETE KUGIO E GINA!!
E' UN VERO PIACERE CONOSCERVI!!!!
VEDI GINA? NON C'ERA BISOGNO DI TRAVESTIRSI. LA NOSTRA FAMA CI PRECEDE, EH EH!
MA CERTO! MI DISPIACE PER IL MALINTESO... SE LO DICEVATE PRIMA...
TLAC
ORA PROVVEDO SUBITO...
CLACK
QUANDO HO PARLATO DELL'ANNUALE RAZIONE DI NUVOLETTE,
NON INTENDEVO QUESTOoooooo.....
KUGIO 2012

I libri stampati – i book –
rivoluzionarono il mondo...

Seguirono gli e-book,
una giusta evoluzione...

Ma ora sono arrivati
gli Sbam! Book...

SBAM! BOOK

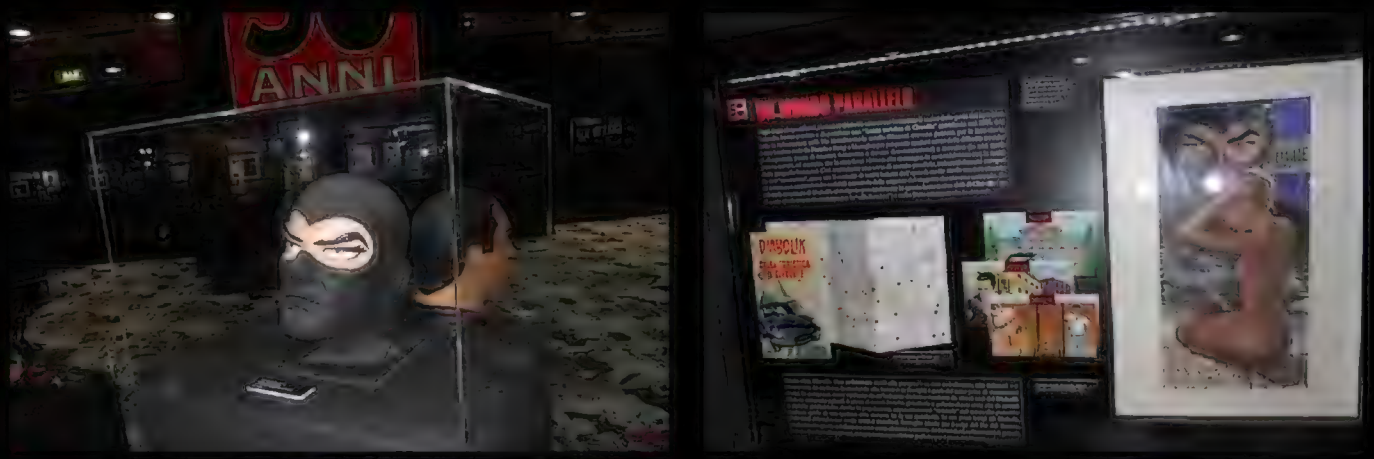
... e il mondo non sarà
più lo stesso...

www.shop.sbamcomics.it

Fumetti italiani in digitale

Disegno di **Laura Stroppi.** Prossimamente su Sbam! Book

A TUTTI GLI SBAM-AMICI!
L.



Alcune delle teche della mostra itinerante sui cinquant'anni di Diabolik, durante l'esposizione al Cartoomics di Milano dello scorso marzo.

fine degli anni '60, le sorelle si rendono conto di avere forse un po' esagerato, con il rischio di sconcertare i lettori maschi dell'epoca. E così Eva fa marcia indietro, diventa più "casalinga"... Ma è solo una fase: ben presto torna infatti al suo vero ruolo, che è quello di una protagonista che brilla di luce propria.
Ginko, all'inizio, è il classico investigatore attento, puntiglioso, che cerca in ogni modo di incastrare Diabolik. Poi, con l'andare del tempo, tra i due si instaura una sorta di stima reciproca, quasi una voglia di "non vincere", dato che ciascuno ha trovato nell'altro l'avversario ideale, uno stimolo indispensabile per le proprie azioni. E ci sono addirittura casi, uno si verificherà alla fine di quest'anno in un episodio doppio, in cui i due uniscono le forze di fronte a un nemico comune, che entrambi ritengono particolarmente meritevole di essere eliminato.

Come nasce una storia di Diabolik?
All'inizio c'è un'idea di partenza, che può avere le origini più disparate: può arrivare da noi, da qualcosa che si è letto o visto al cinema, oppure da uno spunto di cronaca. Così come, e non di rado, capita che a ispirarci sia la lettera di un lettore. In questo momento sto scrivendo una storia legata a un concorso di dressage, perché mia figlia va a cavallo e ha insistito per convincermi a inventare un'avventura in cui Diabolik fa altrettanto...
Sulla base dell'idea si costruisce una traccia, una sorta di proto-soggetto che poi sviluppiamo, preferibilmente a pranzo: io amo lavorare a tavola perché è più gradevole, e se ci sono dei buchi nella conversazione si riempiono agevolmente con una forchettata di spaghetti... In due o tre pranzi si mette a punto una visione globale del soggetto, che viene steso in un documento di una dozzina di cartelle e poi ridiscusso, per far emergere eventuali "buchi" e apportare le opportune migliorie. Una volta definito, il tutto passa allo sceneggiatore e poi al matitista. Quanto tempo ci vuole per avere una storia finita? In linea di massima, tra il pranzo e la stesura del soggetto possono passare una decina di giorni, mentre la sceneggiatura porta via circa un mese e altri tre o quattro mesi occorrono per avere le matite. Queste ultime vengono quindi corrette in redazione, si aggiunge il lettering e poi è il turno dell'inchiostratore. Infine, dopo l'ultima revisione, la storia arriva al nostro **Leonardo Vasco** per i retini.

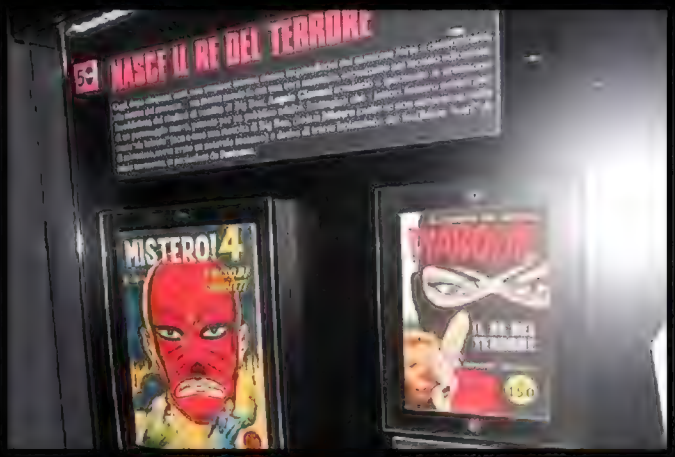
Per quanto riguarda le matite, potete contare su uno zoccolo duro di disegnatori storici...
Sì, a cominciare dal veterano **Enzo Facciolo**, che lavora sul personaggio da ben 47 anni. **Giuseppe Palumbo** è con noi da circa un decennio, così come **Pierluigi Cerveglieri**, **Emanuele Barison** e **Angelo Maria Ricci**. Senza dimenticare **Zaniboni** padre e figlio. Se siamo alla ricerca di matite nuove? Sì, certo, ma non è facilissimo trovarle. E poi, a ben vedere, non ne abbia-

IL MONDO DI GEO
di Carlo Panaro
e Luciano Gatto

32 pagine
di fumetti e giochi
per bambini.
L'albo è richiedibile
a Sbam! Comics
scrivendo a
info@sbamcomics.it

www.sbamcomics.it

Arrivederci a Maggio 2012 col numero 3



mo così bisogno, visto che usciamo con dodici storie all'anno...

Diabolik è un'icona nazionale, radicata soprattutto nell'immaginario degli italiani. Come viene percepito oltreconfine?
Oggi come oggi il personaggio non è diffusissimo all'estero. Usciamo sì in Francia, Turchia, Croazia e Olanda, ma con tirature di gran lunga inferiori rispetto, per esempio, alle 100mila copie che si facevano in Francia negli anni '70. Diciamo che, al di fuori dell'Italia, Diabolik più che per i fumetti è conosciuto per il film diretto nel 1968 da **Mario Bava** e per i cartoni animati della **Saban-Fox**, che hanno fatto il giro del mondo. Comunque, anche dove il fumetto non è mai stato pubblicato, il Re del terrore funziona benissimo come icona grafica, per esempio come protagonista di linee di abbigliamento. Gli occhiacci di Diabolik su una maglietta, insomma, piacciono anche se non si sa bene a chi appartengano.

Al di fuori del lavoro, leggi ancora fumetti per passione? E quali?
In verità, ormai non ne leggo più molti. Mi piacciono alcune cose sperimentali, seguo quasi regolarmente **Martin Mystère** e ogni tanto mi spingo – un po' per motivi professionali, un po' per semplice passatempo – dalle parti di personaggi come **John Doe** o **Dampyr**. Sono, questo sì, un seguace fanatico di **Rat-Man**, che considero il **Lupo Alberto** del terzo millennio. E leggo ancora lo stesso Lupo Alberto, soprattutto perché **Silver** me ne fa gentile omaggio. Continua a divertirmi, anche se mi rendo conto che con il passare del tempo Silver, che in origine era Lupo Alberto, è sempre più simile a **Enrico la Talpa**...

◆ *Il "nostro" Diabolik, disegnato da Fabio Margarita, con i saluti di Mario Gomboli.*

L'inafferrabile fascino di Fantomas

Da più di cento anni allunga la sua ombra su narrativa, cinema e fumetti. Un eroe 'nero' dell'immaginario che ha contaminato la fantasia di moltissimi autori lasciando una traccia indelebile. Diabolico piano del Genio del Male o fascino di un personaggio intramontabile?

di Stefano Di Marino

Sono un cultore della narrativa popolare. Quella vera, accessibile a tutti, divertente, appassionante, di ogni genere. Una produzione che non si vergogna di essere quello che è: un intrattenimento intelligente finalizzato a soddisfare il bisogno psicologico del lettore (e spesso dell'autore) di allontanarsi un po' dalla realtà con i suoi affanni per trovare appagamento nella fantasia. In questo universo **Fantomas** regna sovrano da cento anni e probabilmente lo farà per altri cento e le sue origini sono ancora più lontane. Genio del Male, inafferrabile, maestro di inganni e travestimenti, contraltare necessario per l'eroe. Molto diverso dai delinquenti pieni di droga, dai meschini, dai vigliacchi della cronaca di tutti i giorni. È, alla fine, il personaggio che ci piace odiare. Forse non il primo ma certamente l'ispiratore di tutti i 'cattivi' che nella cultura popolare hanno costituito un punto fisso e per ogni storia e riferimento per le figure negative. Creato nel 1911 da **Pierre Souvestre** (1874-1914) e **Marcel Allain** (1885-1969), Fantomas è al tempo stesso il più grande avversario degli eroi e la figura che si rispecchia in tutti i signori del male, precedenti e futuri da **Moriarty** a **Fu Manchu**, da **Emilio Largo** a **Dart Wader** da **Mefisto** a **Diabolik**. Per una curiosa ambiguità si presta a essere protagonista e antagonista a seconda dal punto di vista del lettore. Sempre affascinante, sempre amato. Questo genere di narrativa nasce in realtà nel 1836. *La veille fille* di **Honorè de Balzac** fu pubblicato a puntate sul quotidiano *La Presse* e raccolse subito lusinghieri riscontri di pubblico. Forse il genere 'nero' nasce qualche anno più tardi con *I misteri di Parigi* di **Eugene Sue**. Il successo fu immediato, vi si raccontavano storie fosche popolare da donne e malandrini, ambientate in luoghi oscuri, peccaminosi. Al pubblico piaceva questo genere di vicenda (come dall'altra parte dell'oceano erano graditissime le storie di **Edgar Allan Poe**). Gli editori inserirono presto uno spazio fisso dedicato a queste storie che 'tiravano' il lettore da un numero all'altro. Li chiamavano **'fogliettoni'** e spesso venivano raccolti e rilegati. Nel caso di particolare fortuna da parte del pubblico erano anche ristampati in volumi economici che un po' facevano concorrenza ai *dime novel* americani, alla letteratura *de cordel* e in seguito alla *pulp fiction* delle riviste americane. Le basi della narrativa popolare si trovano in questo genere di prodotto, economico, popolare nel prezzo come nel linguaggio.
Fu tra gli imitatori dei misteri di Parigi (*Les drames de*

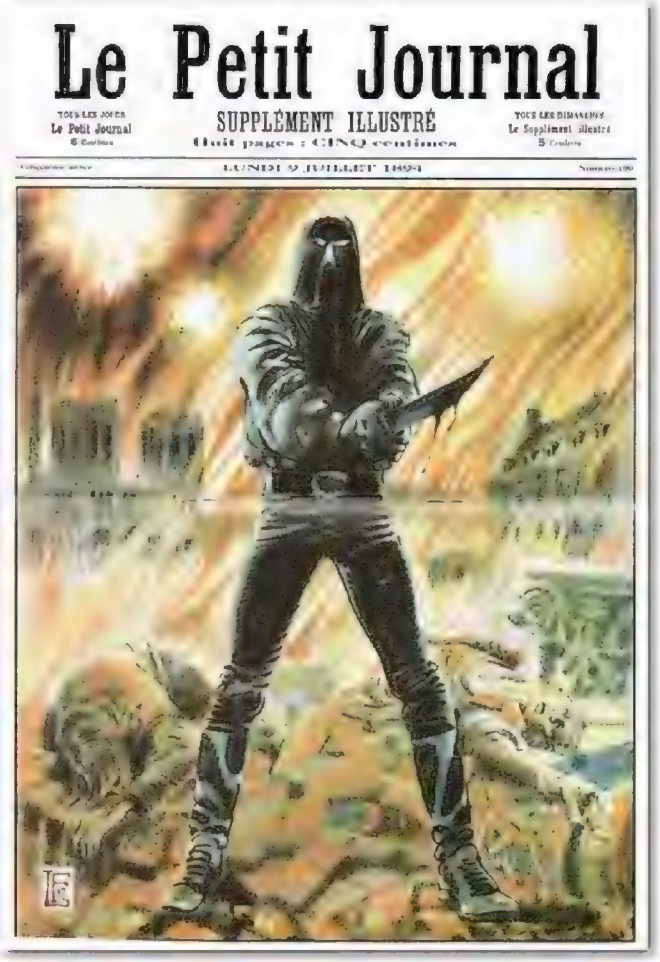
Paris) che il visconte **Pierre Alexis Ponson** diede vita a una saga che avrebbe in seguito dato vita al personaggio di **Rocambole**, personaggio antesignano del filone dei grandi criminali. Ladro, trasformista, specializzato in fughe alla **Houdinì**. Colpì il pubblico che sempre di più trovava soddisfazione nella lettura delle storie impossibili ma ugualmente avvincenti di un genio del terrore. A Rocambole fece seguito una pletora di personaggi negativi, più o meno esotici e misteriosi. Tra questi si segnala **Zigomar** che godette di un notevole successo proprio sino all'uscita del primo romanzo di Fantomas. Zigomar, implacabile assassino capo di una setta che curiosamente lasciò tracce ovunque sino a noi. Gli **Zeta** infatti avevano un grido di battaglia, *'Z a la vie! Z a la Mort!'* che ispirò, storpiato, un film italiano divenuto famoso di **Emilio Ghione** *Za la mort*. Ma gli Z esistono ancora, sono i membri di un odei più feroci cartelli della droga messicani, Los Zetas che hanno preso il loro nome proprio dalla tradizione fumettistica derivata da Zigomar e Fantomas giunta in centro America e mescolatasi alle tradizioni popolari locali.

Ma torniamo alla Parigi del primo Novecento...
Il gusto per lo scenario della *Belle Epoque* e i canoni del filone dal commissario ardito ma sfortunato, i personaggi femminili, la banda dei delinquenti che spalleggiano il super criminale erano ormai ben presenti nella mente del pubblico. Tutto era già fissato ma... mancava forse qualcosa che rendesse impareggiabile una figura di super criminale. Souvestre e Allain vi arrivarono quasi per caso dopo aver pubblicato su *L'Auto* (antesignano de *l'Equipe*) un paio di romanzi a puntate di un certo successo uno dei quali, *Le Rour,* metteva le basi per il personaggio che li avrebbe resi famosi. Siamo nel 1911, Parigi è in piena fioritura dopo l'alluvione dell'anno precedente che l'aveva allagata. Ma le nuove tecnologie irrompono nella vita quotidiana. Le nuove automobili sfrecciano veloci, si diffondono le armi automatiche e malavita e polizia cambiano volto. Esistono ancora gli **Apaches**, coloriti e feroci malfattori di quella Parigi da corte dei miracoli della tradizione di Hugo, ma fanno la loro comparsa nuovi criminali. Spesso legati a motivazioni politiche. Gli anarchici lanciano bombe e sparano con le doppiette, assaltano

◆ *"Fantomas", serie Albi Viaggi e Avventure nr. 12, Editrice Taurinia, Torino 1949.*

banche a bordo delle nuovissime Darraq e Deleon. E dal 1907 il ministro degli interni Pierre Clemenceau ha creato un nuovo corpo di polizia, le brigate mobili, dotate di moderne tecnologie investigative e addestrati nell'uso della pistola, della *canne*, della *Savate*. Insomma anche la scena criminale si modernizza. E qui arriva **Fantomus** (questo il nome originale del personaggio che l'editore equivocò e chiamò *Fantomas*). Una grande saga criminale destinata diffondersi per 32 episodi sino alla tragica fine, proprio a bordo del panfilo affondato nel mare artico, come il Titanic (giusto per non perdere di vista un avvenimento di cronaca famoso in tutto il mondo). Fantomas, il suo avversario-gemello il commissario **Juve** e il giornalista **Fandor** spariscono nelle profondità dell'oceano. Ma dietro di loro hanno lasciato una serie di avventure straordinarie, scritte a ritmo indiavolato con una pletora di personaggi tra cui **lady Beltham**, complice e vittima di Fantomas, **Helene**, la figlia, innamorata di Fandor che poi scopre di non essere affatto figlia del criminale ma ne è ugualmente morbosamente perseguitata dalla gelosia. E poi gli Apaches, i complici spie-

◆ *Louis de Funes*



tati, pittoreschi, terrificanti. Nel 1914 Souvestre (che molti ritengono autore della maggior parte dei testi) muore ucciso dall'influenza spagnola. In seguito Allain resusciterà il personaggio con minor successo, ma l'immortalità di Fantomas si concreta soprattutto nelle filiazioni più o meno autorizzate in altre forme di narrativa. Sin dagli esordi il cinema ha proposto numerose versioni più o meno efficaci del mito di Fantomas. Per me, a lungo il Fantomas cinematografico è rimasto quello con **Jean Marais** e **Louis de Funes** diretto da quello stesso **André Hunebelle** che aveva girato anche i film di **OSS117**. Una saga chiaramente parodistica, divertente e 'pop' nel suo mix di riferimenti alla cultura dell'epoca. Recentemente per documentarmi sul mio piccolo contributo al mito (*La vendetta del Fantasma*, edizione Dbooks, vedi box a fondo pagina), ho recuperato diversi dei film originali. In particolare mi è piaciuto *Fantomas* di **Jean Sacha**,

ambientato (e girato) nel 1947 con una giovanissima e quasi irriconoscibile **Simone Signoret** nel ruolo di Helene. Una storia che anticipa persino la spy story con soluzioni fantastiche e all'avanguardia sui tempi (con tanto di camere della morte sorvegliate da tv a circuito interno e d elicotteri). Poi c'è la collana bellissima che **Fruttero e Lucentini** dedicarono (pur con qualche taglio..) a Fantomas, unendo il fiuto al genio di far illustrare le copertine a **Karel Thole** – che tra tutti è quello che ancora mi piace di più – che evoca un'atmosfera sinistra e quasi sovrannaturale. Perché il Male di Fantomas è bello proprio perché ha qualcosa di inumano. Nei fumetti, malgrado qualche tentativo francese e una riproposta recente in una collana belga, Fantomas ha dato i suoi migliori risultati proprio in Italia. **Diabolik** ne reinventa il mito mantenendo la rivalità con il commissario, (Juve diventa **Ginko**) e la compagna (lady Beltham diventa **Eva**) ma si trasforma in qualcosa di nuovo che lancerà poi in Italia il fenomeno dei **fumetti neri**, suscitando l'indignazione dei benpensanti e degli educatori. Diabolik è il figlio di Fantomas, ma un figlio che supera il maestro e, se non la oscura, fa la leggenda nella leggenda. Ma l'ombra di Fantomas sembra voler travalicare i confini del tempo e dello spazio. In Messico ne vengono realizzate versioni a fumetti che fondono varie tendenze dal noir al supereroistico mescolandole con le classiche storie di eroi mascherati che ci riportano al **Santo** (in particolare *Fantomas Aguila*). E In Italia recentemente proprio **Bernardi**, **Cajelli**, **Ponticelli**, **Catacchio** e altri lavorano a progetti ispirati al genio del male. Anche io non mi sono negato il piacere, in forma narrativa, di rendere omaggio al genio del male, inserendolo nella mia serie più fortunata con un'operazione di flashback che a molti è piaciuta e che **Giuseppe Festino** mi ha onorato di illustrare. Ovviamente, per me come per molti che hanno inseguito lo spirito di Fantomas afferrandone qualcosa ma aggiungendovi del proprio, anche io ho leggermente alterato il nome. Nel mondo del Genio del crimine tutto si può rubare... ma non il copy. ;-)

Stefano Di Marino

Narratore, sceneggiatore, traduttore, curatore, saggista è un appassionato di cultura popolare in ogni sua forma. Ha curato collane di raccolte a fumetti per gli Oscar Mondadori, raccolte in VHS e DVD sul cinema marziale, l'azione e l'horror per Fabbri e la Gazzetta dello Sport. Da diciassette anni, con lo pseudonimo Stephen Gunn, firma la più fortunata serie di Segretissimo *dei nostri giorni* **Il Professionista**. *Con* **Dbooks** *(www.dbooks.it) ha pubblicato recentemente* **La vendetta del Fantasma** *che unisce il ciclo del suo personaggio a quello di Fantomas. È ideatore e curatore della rivista digitale* **Action**, *disponibile su www.dbooks.it.*

Stefano Di Marino
ACTION
LA VENDETTA DEL FANTASMA
dbooks
ACTION
dbooks
NUMERO SPECIALE PER
JAEL, UN RACCONTO DI PASQUALE RUJU
RACCONTI E ARTICOLI DI ANDREA CARLO CAPPI ROMANO DE MARCO CRISTIANA ASTORI ALESSIO LAZZATI
REPORTAGE · LIBRI · CINEMA · VIDEOGIOCHI

COMICS SBAM!

Michele Mori

La stazione ferroviaria

Michele Mori, lecchese, classe '83, di professione è un gastronomo presso un grande supermercato ma di tanto in tanto si cimenta nel disegno, avendo fatto studi artistici. Ma prima di ogni altra, mette la passione per la meravigliosa arte del cinema e vorrebbe rivivere le emozioni di quei film western, di quei poliziotteschi e di tutti quei capolavori del cinema degli anni Sessanta, Settanta e Ottanta. I suoi miti infatti sono Bud Spencer e Terence Hill, Clint Eastwood e Tomas Milian, tutti attori che riproduce sulle sue tavole. In testa solo una cosa: vivere nella meravigliosa epopea del West! Peccato poi esista la realtà...

Quella che segue è una delle sue... "evasioni".

IL TRENO E' COME LA NOSTRA VITA, SCORRE SUI BINARI CHE SONO IL PROGETTO DI DIO PER NOI...
...PER ALCUNI E' UN LUNGO VIAGGIO; PER ALTRI, I MENO FORTUNATI E' SOLO UNA BREVE CORSA...
...MA PUR SEMPRE EMOZIONANTE...
...ALTRI INVECE NON FANNO NEANCHE IN TEMPO AD INTRAPRENDERE IL VIAGGIO.....

...E POI CI SONO LE STAZIONI; FONDAMENTALI, SONO COME LE TAPPE DELLA NOSTRA VITA...
5
4
...A VOLTE SI SCENDE, LE SI OSSERVA, SI STA' VIA UN PO' E POI SI RICOMINCIA IL VIAGGIO...
...ALTRE INVECE CI SCORRONO DAVANTI E NON CI ACCORGIAMO NEMMENO...
...NELLE STAZIONI SI ASPETTA PER PARTIRE, OPPURE PER FUGGIRE DA TUTTO E TUTTI...
...C'E' CHI INVECE CI RIINCONTRA IL PROPRIO AMORE.....

...IN STAZIONE SI FANNO DUE CHIACCHIERE CON UN SIGNORE CHE SI E' MESSO ACCANTO A NOI SEMPLICEMENTE PER FAR SCORRERE IL TEMPO UN PO' PIU' VELOCEMENTE...
...IN STAZIONE C'E' CHI CI LAVORA...
...CHI INVECE L' HA SCELTA COME CASA.....

...LE STAZIONI UNISCONO...
...SONO UN GRAN PUNTO DI RIFERIMENTO...
...NON IMPORTA PERCHE' CI VAI, QUANDO O CON CHI...
...QUELLO CHE CONTA E' L' EMOZIONE CHE TI REGALA UNA STAZIONE.....

Altre tavole di **Michele Mori**

Dal nero al sexy

Zora la Vampira

Il successo di Diabolik scatenò una vera ondata di epigoni più o meno validi, quelli che le sorelle Giussani chiamavano con un po' di fastidio "la banda K". Tra essi e i loro successori non mancarono comunque personaggi dall'indubbio valore e dal grande successo: è il caso di Zora la Vampira, di cui ricorre quest'anno il quarantennale

Incontro con Birago Balzano

Cinquant'anni di **Diabolik**: era il 1962 infatti quanto il Re del terrore fece la sua comparsa nelle edicole italiane, suscitando stupore e indignazione. La dicitura "**fumetto per adulti**" era vista come un ossimoro, essendo il genere "fumetto" associato da sempre e automaticamente ai bambini.

Era comunque caduto un primo argine, quello della violenza, del furto, dell'omicidio: l'**eroe nero** era ormai una realtà. Una realtà di successo, per di più, successo tale da dare a Diabolik quasi immediatamente un seguito: ed ecco – già nel 1964 – la comparsa di **Kriminal**, ancora più crudele, deciso ed efferato del criminale di Clerville, e di **Satanik**, entrambi pubblicati dalla **Editoriale Corno** a firma **Magnus & Bunker**.

◆ *Il primo numero di Zoa la Vampira, pubblicato da Edifumetto nel 1972.*

◆ *Birago Balzano, storico autore di Zora, durante l'incontro con il pubblico di Erotika 2012.*

Satanik aveva un elemento in più: la protagonista è una donna. Bruttissima ed evitata da tutti, Marny Bannister riesce grazie al suo genio scientifico a trasformarsi in un bellissima ragazza che sfrutta il suo indiscutibile fascino per i suoi scopi, calpestando gli uomini senza esitazione. È chiaramente intaccato anche il tabu del sesso.

Ed ecco a seguire il diluvio di personaggi neri, spesso con la **K** nel nome: **Demoniak**, **Sadik**, **Spettrus**, **Infernal**, **Zakimort**...

In queste pagine, alcune delle tavole esposte a Erotika 2012, *nell'ambito di* Cartoomics. *In questa immagine:* Isabella, *in una illustrazione di Leandro Biffi.*

Poi, nel 1966, **Renzo Barbieri** crea **Editrice 66** e pubblica **Isabella**: è la nascita ufficiale del fumetto erotico italiano che esce dai confini del fumetto "nero", di ambientazione poliziesca, ed entra in tutti i generi della narrativa, con una particolare attenzione all'horror. Barbieri – che ha poi fondato con **Giorgio Cavedon** una nuova casa editrice, la **ErreGi** – pubblica **Goldrake**, **Jacula**, **Lucifera**, **Lucrezia**, **Jolanda**... "*Donne vincenti* – scrive **Filippo Mazzarella** nella sua presentazione della mostra **Erotika** di Cartoomics 2012 – *bellissime, emancipate, diaboliche, determinate: protagoniste di avventure ambientate in tutti i possibili universi della narrativa classica, dal dramma storico all'horror, dal poliziesco degli Anni Ruggenti ai mari solcati dai corsari salgariani*".

Le testate aumentano di numero ad opera di diversi editori: Barbieri si separa da Cavedon (che trasforma la ErreGi in **EdiPeriodici** mantenendo la proprietà delle testate) e fonda la celeberrima **Edifumetto**, quella con lo squalo come simbolo, con cui lancia nuovi personaggi: tra gli altri, **Zora la vampira** (rivale diretta della mitica Jacula) di **Birago Balzano**, e **Biancaneve**, favola erotica di **Leone Frollo**. In seguito anche **Candida**, **Naga**, **Belzeba**, **Sukia**, **Cimiteria**...

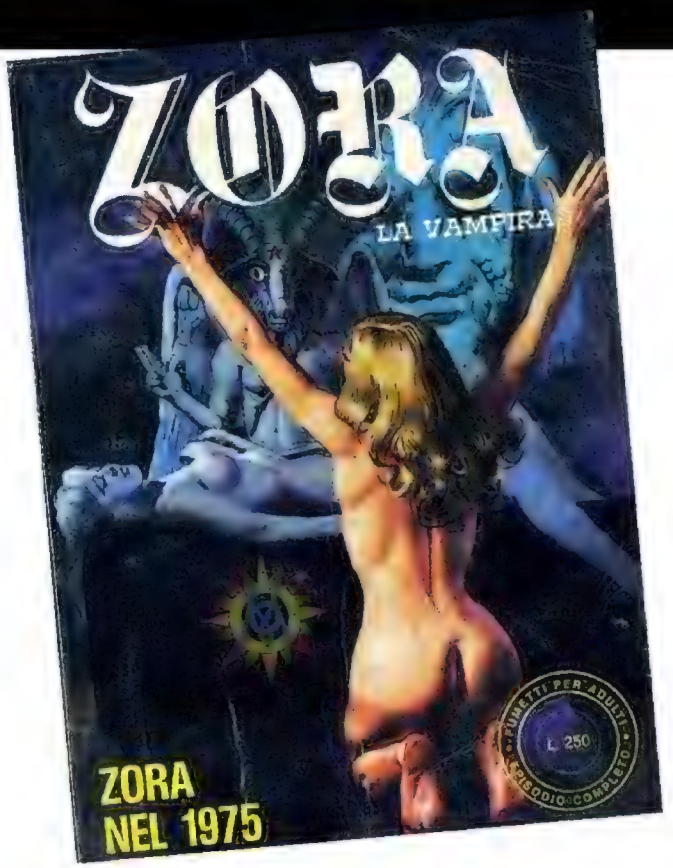
L'ultima fase di questa evoluzione porta alle testate che non hanno più una vera protagonista, ma ospita un genere: tra queste, dapprima **Terror**, **Oltretomba**, **Fiabe Proibite**... e in seguito, e fino agli anni Ottanta, le testate esplicitamente ed evidentemente pornografiche, di qualità decisamente inferiore (a cominciare dai titoli!), tanto da arrivare alla progressiva scomparsa del fenomeno: **Lando**, **Il Tromba**, **Corna Vissute**, **Fatti di Sangue**, **Le Viziose**, **Malizia**, **Turiste Affamate** e via degenerando.

Lucrezia, *in una copertina di Alessandro Biffignandi*

Il fumetto nero ed erotico ha comunque avuto dei picchi di qualità ed è stato la palestra di grandissimi autori: basti ricordare **Magnus**, **Milo Manara**, **Corrado Roi**, **Giovanni Romanini**, **Stefano Tacconi**...

Questo 2012 è anche il **quarantennale** della comparsa in edicola del primo numero di un titolo-simbolo di questo genere di fumetti: **Zora la Vampira**, opera di **Birago Balzano**, disegnatore che detiene anche un singolare record: con i 270 albi che ha illustrato sui 288 complessivi della serie, è l'autore in assoluto più legato a una stessa collana della storia del fumetto! La saga parte da Zora, una fanciulla trasformata in vampiressa da un demone: per tutta la serie, cercherà di vendicarsi del mostro che le ha così rovinato la vita. Un vero e proprio horror, dunque, sia pure con evidenti risvolti erotici, avvalorati dal tratto pulito e sicuro di Balzano.
Oggi ritiratosi dall'attività, è stato intervistato dal

◆ Vartan, *di Sandro Angiolini*



◆ *Zora n. 24, del novembre 1975: a causa di un sortilegio la bella vampiressa si trova trasportata all'epoca (allora) odierna, dove tutti la riconoscono come... un'eroina dei fumetti!*

citato Filippo Mazzarella a margine della mostra *Erotika 2012* in un incontro con il pubblico della manifestazione.

Birago, raccontaci il tuo personaggio.
L'idea di partenza era Jacula, personaggio che nei piani editoriali di Edifumetto era quello di cui ralizzare un contraltare. Ma con il passare dei numeri, Zora ha preso una sua identità sempre più definita e personale. La tavola nel formato pocket degli albi era tradizionalmente divisa in orizzontale: io preferii un taglio della vignetta più verticale, per esaltare la figura della bella vampiressa. Inoltre mi piaceva attualizzare il suo look: pur ambientato nell'Ottocento, spesso la vestivo con jeans o pantaloncini, espedienti che aumentavano la carica erotica del personaggio. Infatti la serie voleva essere "giustamente" erotica, senza mai scadere nel volgare. Anche per questo, secondo me, ebbe tanto

successo, e proprio per questo il successo andò via via diminuendo man mano che gli albi sono scivolati verso il porno, secondo l'evoluzione che tutto il genere dei tascabili stava seguendo. Io stesso mi sono disaffezionato a Zora proprio per questo...

La serie è stata chiusa con il numero 288, ma riproposta nel 2004
Sì, per una miniserie di quattro numeri, di cui io ho disegnato il primo albo. Poi è stata portata avanti dal bravissimo **Daniele Statema** (allievo di Birago, ha disegnato vari albi erotici primadi approdare a questa riedizione della vampiressa, realizzata per il mercato USA nel tipico formato comic-book e riproposta in volume in Italia, n.d.r.)

Da dove viene l'autore Birago Balzano?
Dalla scuola di Bonelli, che ringrazio ancora oggi: mi ha dato l'amore per questo mestiere. Un amore che, spero e credo, traspare dalle mie tavole, e anche questo penso abbia contribuito al successo di Zora: il lettore percepiva questa passione. Per sottolineare questo successo, basti ricordare che a Zora sono stati dedicati un fim, un disco e perfino un vino!

Un lavoro comunque pesante, visto il tuo "record" di 270 numeri...
Sì, un lavoro durissimo: era una pubblicazione quattordicinale, per cui facevo 26 numeri all'anno! Mi vollero affiancare un aiutante, ma io lo "utilizzavo" solo per i fondali, ci tenevo troppo al personaggio e facevo da me anche le chine. Solo le cover non erano mie, se ne occupava un grande artista come **Alessandro Biffignandi**.

Chi era Renzo Barbieri?
Un ottimo editore e una brava persona.

Oggi ti manca Zora?
No, non mi manca più. Ho lavorato ancora nel fumetto, fino al 2010 per alcune cose di Bonelli. Per farmi riprendere in mano Zora – che comunque disegno ancora oggi anche se solo per mio piacere, di tanto in tanto – ci vorrebbe un progetto serio, una proposta davvero interessante.

Isabella
Collana "100 anni di fumetto italiano"

Nella recente collana "100 del fumetto italiano" (pubblicata in abbinamento al Corriere della Sera, a cura di Panini Comics, nel 2009), il volume 30 è stato dedicato proprio ai tascabili all'italiana, e in particolare a **Isabella**: *"La tenace eroina – si legge nella presentazione – creata da Renzo Barbieri e Giorgio Cavedon e disegnata da Sandro Angiolini, è l'iniziatrice del fenomeno dei pocket erotici che per una ventina d'anni hanno imperversato nelle edicole italiane. (...) In questo volume vengono presentati i primissimi episodi della serie,* La duchessa dei diavoli *e* Nelle spire del barone, *nella versione rivista da Giorgio Cavedon nel 1969".*
Il volume è completato da una vera chicca: un episodio di **Jolanda de Almaviva** *del 1971,* L'inaudita crudeltà, *scritta da Roberto Renzi e disegnata da un autore giovanissimo ma destinato a una più che luminosa carriera: Milo Manara. Nel libro anche interessanti articoli di approfondimento sul fenomeno dei tascabili.*

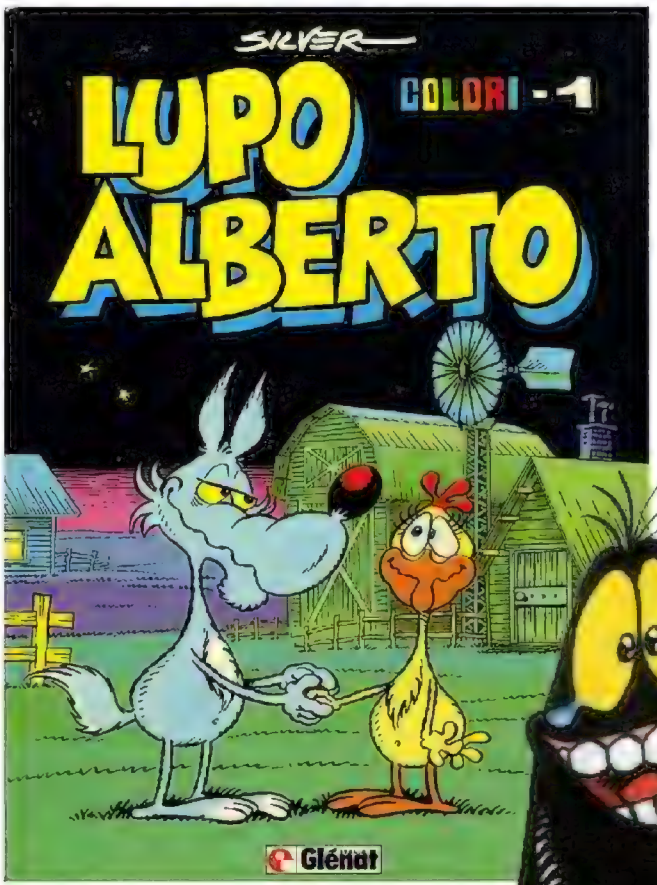
Incontro con SILVER

Oltre agli innumerevoli imitatori, Diabolik ha avuto anche molte versioni parodistiche, e non solo sui fumetti. Tra tutte, impossibile non citare il grande Cattivik!

Un personaggio di grande successo come **Diabolik** non ha solo molti imitatori: non può evitare neppure le parodie. E a Diabolik capitò subito: già nel 1965, il geniale **Bonvi** creò **Cattivik**, personaggio diventato a sua volta popolarissimo in breve tempo, e che è – giusto sottolinearlo – l'unico sopravvissuto fino ad oggi tra tutti gli epigoni del Re del terrore.
Con un fisico dalla curiosa forma a pera (o peperone, melanzana e perfino castagna, a seconda dell'interpretazione del disegnatore di turno), Bonvi lo definiva una vera e propria **macchia d'inchiostro**, sia pure con le scarpe: il mostriciattolo si ritiene un genio del male, vive nelle fogne di una non ben identificata città e campa di espedienti, scippi, piccoli furti e cattiverie assortite. Non propriamente astutissimo, ha un carattere irascibile ed è alla perenne ricerca del grande colpo, del crimine efferato che lo realizzi nella sua aspirazione di vita.
Sporco e trasandato, parla saltando le vocali finali delle parole e fa largo uso di parolacce assortite

Silver risponde alle domande dei lettori di Cattivik e Lupo Alberto a Cartoomics 2012.

© Silver



◆ *Altissimo il numero di edizioni, volumi e ristampe di cui è stato – ed è – protagonista Lupo Alberto: in questa immagine un volume di Glénat Italia del 1986.*

(sempre opportunamente censurate nei suoi baloon), sghignazza senza misura e ostenta eiezioni corporali nelle varie forme. Per sua fortuna però è praticamente indistruttibile: misurandosi spesso con avversari più grandi e forti di lui, finisce sistematicamente letteralmente distrutto, ma – come nella migliore tradizione dei *Looney Tunes* – si "ricompone" subito.

Pubblicato inizialmente da Bonvi su una rivista studentesca, Cattivik ha avuto poi una vita editoriale passata dalle **Edizioni Alpe** al **Corriere dei Ragazzi** a varie altre testate, finché nel 1989 la **Acme** propose un albo intitolato a lui, durato fino al 2005. In seguito è comparso su ***Lupo Alberto*** ed ha avuto anche una serie di cartoni animati.

Dal suo creatore Bonvi, "travolto" dal successo delle **Sturmtruppen** prima e di **Nick Carter** (cioè *Supergulp*) poi, Cattivik passò presto alle capaci mani dell'allievo **Guido Silvestri**, in arte **Silver**, che lo portò al successo. Negli anni seguenti è stato illustrato anche da **Massimo Bonfatti**, **Giorgio Sommacal** e **Cesare Buffagni**.

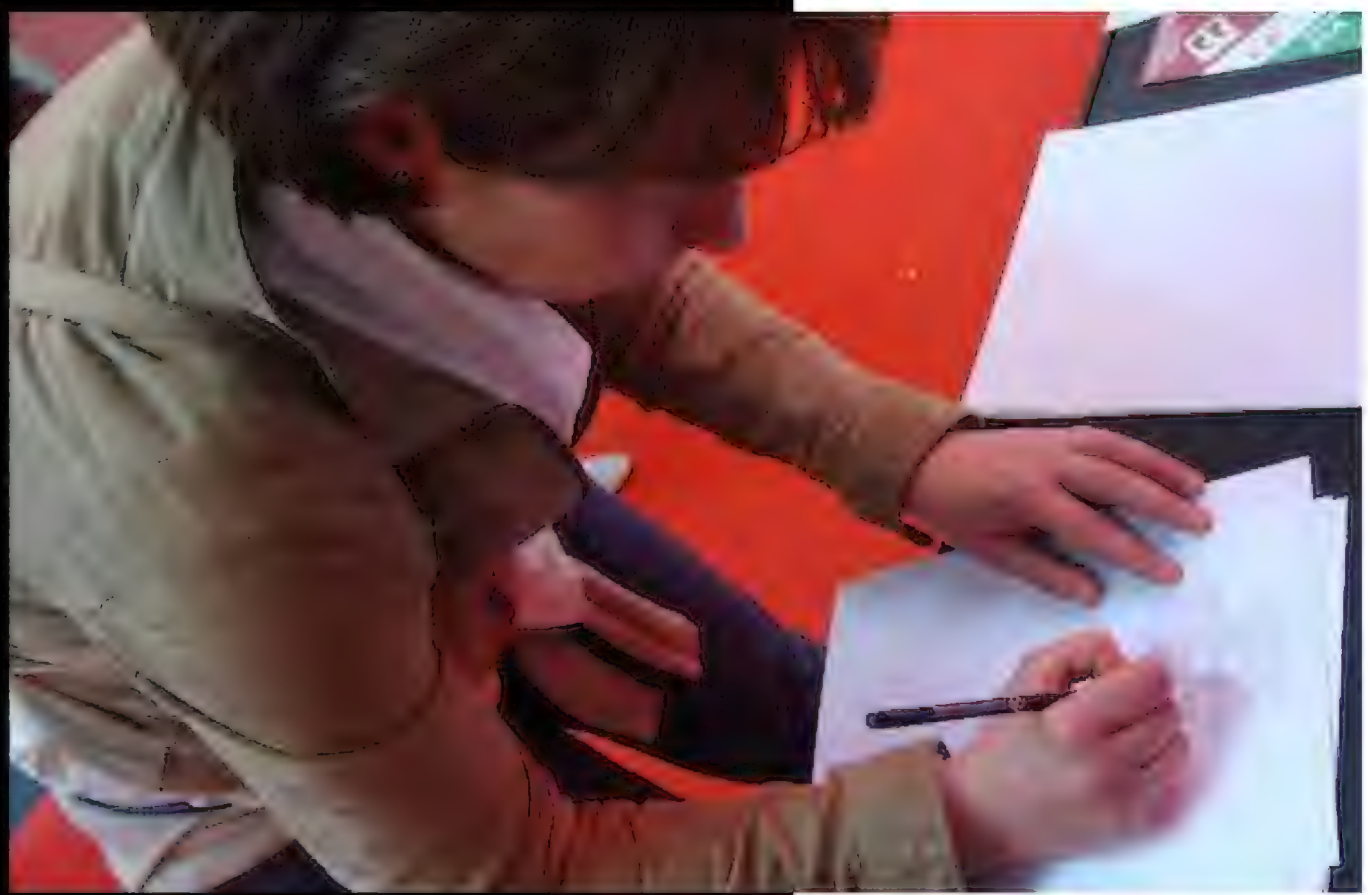
Anche Silver, come Balzano, ha incontrato il pubblico a margine delle celebrazioni per il cinquantenario di Diabolik durante *Cartoomics 2012*, rispondendo alle domande dei fans. Abbiamo raccolto le risposte più interessanti che – trattandosi di Silver – non hanno potuto non riguardare anche e soprattutto il suo **Lupo Alberto**. Anche se è davvero difficile dire qualcosa di nuovo su questo personaggio, uno dei più popolari in assoluto della storia del fumetto italiano. Innamorato da sempre della gallina **Marta**, da sempre è in lotta col cane da guardia **Mosè** e da sempre è tormentato da **Enrico la Talpa**, che – sbucando da sottoterra – lo scambia sistematicamente per un misterioso **Beppe**. E poi **Gliceri-**

na il papero, **Cesira** moglie di Enrico, i genitori di Marta, il maiale **Alcide**, il tacchino **Alfredo**, il toro **Krug**, eccetera eccetera...
Lupo Alberto è il personaggio in assoluto di maggior successo nel merchandising (diari, poster, penne, cuscini, pupazzi e chi più ne ha più ne metta) tra tutti quelli NON nati appositamente per il merchandising stesso (caso, ad esempio, di *Hello Kitty*, studiata per l'oggettistica e approdata al fumetto solo in seguito).
"Ma io non l'avevo pensato per essere usato al di fuori del fumetto" – ha detto Silver – *"infatti Lupo Alberto è molto difficile da trasformare in pupazzo, pieno come è di spigoli, peli, parti sottili e altri elementi molto difficili da... pupazzare"*.
Parliamo comunque di un personaggio record del fumetto italiano: 1400 strisce e 250 storie "lunghe" in 40 anni circa (dati citati a memoria dallo stesso Silver), inizialmente realizzate dall'autore da solo, per testi, disegni e chine.
Progettando la rivista dedicata al Lupo, si decise di utilizzare il formato ad albo orizzontale, tipicamente americano, e oggi noto in Italia come *"formato-Lupo Alberto"*, caso rarissimo di identificazione formato-personaggio (gli altri probabilmente sono solo il tascabile di Diabolik e il celebre *formato-Bonelli* utilizzato per Tex e soci).
Un fenomeno particolare – ha raccontato Silver – è stato quello della posta dei lettori della rivista *Lupo Alberto*: *"Con il tempo era diventata una vera e propria rubrica-confessionale, passando dalle classiche domande sui personaggi e sulle storie future, alla narrazione di fatti personalissimi dei lettori che chiedevano consiglio sulla propria vita!"*.
Questo successo ha portato alla realizzazione di cartoni animati col personaggio (e così è stato anche per Cattivik), ma la reazione del pubblico non fu quella attesa: *"Fui sommerso di contumelie dai fans che non apprezzavano come era stato reso il Lupo nei cartoon! Non piaceva la voce (era doppiato da Francesco Salvi, mentre Lella Costa parlava per la gallina Marta), non piaceva il modo di muoversi... Il problema è che ognuno di noi quando legge un fumetto si crea in testa i personaggi 'vivi' a modo suo, dando loro una voce e uno stile personali, ed è impossibile che questa immagine coincida con quella che poi vedi nel cartoon"*.
Il Lupo ha avuto strisce, tavole e storie lunghe: Silver afferma di preferire comunque la striscia, la gag fulminante che colpisce il lettore facendolo sorridere se non proprio ridere: *"Lavorandoci, mi capita di partire dalla battuta finale e quindi costruirci sopra la striscia, altre volte invece ho in mente un dialogo e lo porto alla battuta finale"*.

Zuzzurro e Gaspare

Non è tra i lavori più famosi di Silver, ma è una vera chicca d'epoca! In pieno boom del programma televisivo "Drive In", con Zuzzurro e Gaspare all'apice della popolarità televisiva, Silver dedica loro questa raccolta di strip davvero godibili. Autori dei testi gli stessi Brambilla-Formicola (Zuzzurro e Gaspare, appunto), che ripropongono alcune delle loro gag teatrali adattate alla carta dall'autore di Lupo Alberto.
Non manca neanche la... brioche del commissario Zuzzurro ("Ce l'ho qui la brioche!!!") che passeggia tra le tavole...
Il volume in figura è edito da Glénat Italia nel 1985.

COMICS SBAM!



Laura Stroppi

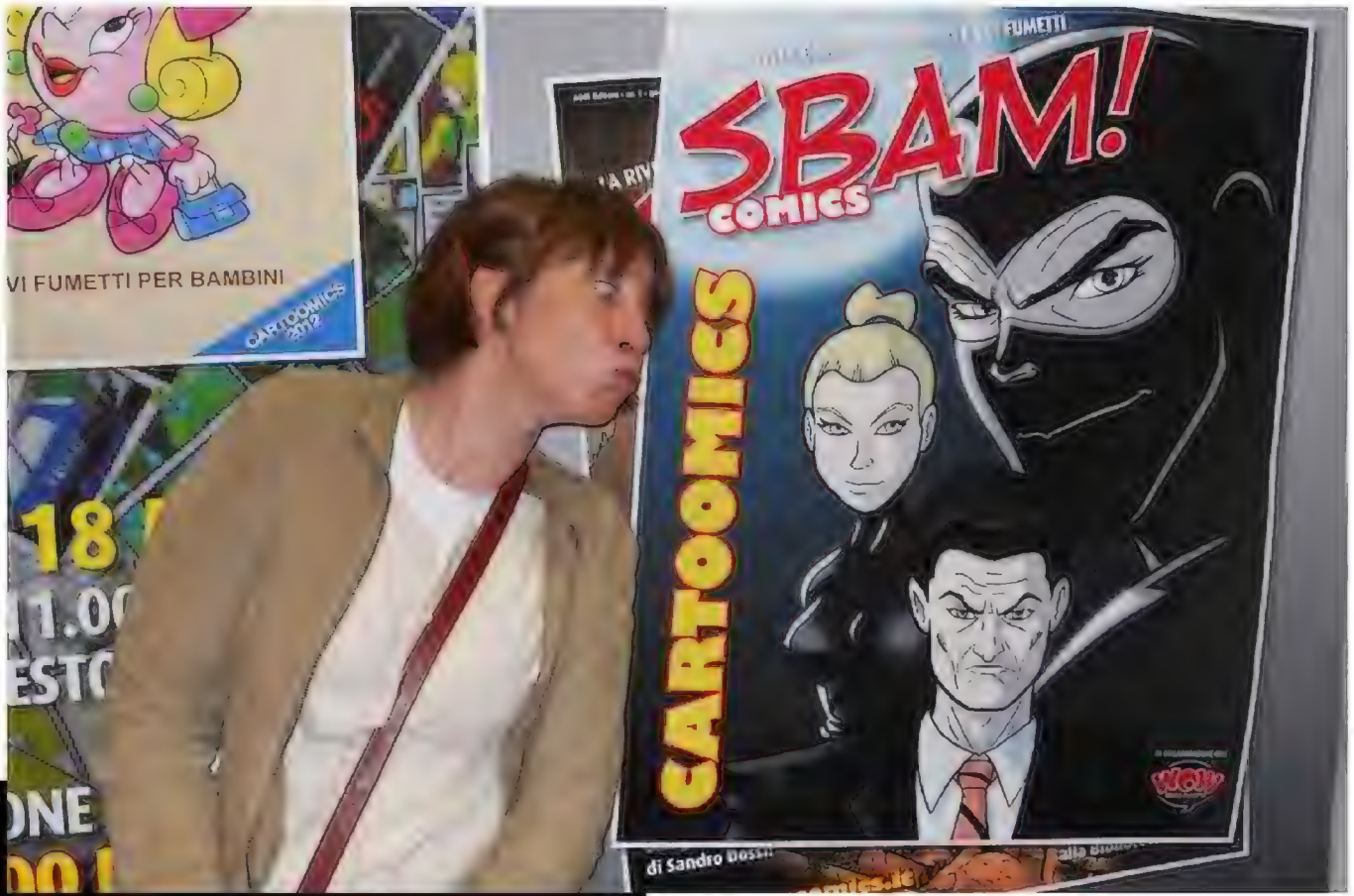
Ghigo lo Sfigo

Ospite illustre per *Sbam! Comics*: **Laura Stroppi**, disegnatrice umoristica di successo, con all'attivo storie di **Lupo Alberto** e di **Cattivik**, ha disegnato per noi alcune strisce del suo **Ghigo lo Sfigo**!
Ecco la nostra chiacchierata insieme, preludio all'ebook cui Laura sta lavorando per noi di ADM Editore!

Arcibaldo e Petronilla, Blondie e Dagoberto, Momma, Charlie Brown, Mafalda, Krazy Kat, Andy Capp... così a caso, senza un ordine preciso. Parliamo di **fumetto comico**, quello a striscia autoconclusiva, nato per far sorridere, se non proprio ridere, magari in modo amaro. Un genere forse un po' desueto al giorno d'oggi, e forse americano più che europeo. Ma non mancano notevoli, gradevolissime eccezioni. Noi di *Sbam!* abbiamo avuto il piacere di scambiare due chiacchiere con **Laura Stroppi**, giovanissima e italianissima ma autrice di una striscia davvero azzeccatissima (tutto *issimo*, insomma). Signore e signori: le tragicomiche vicende di **Ghigo lo Sfigo** alle prese con l'altra metà del cielo.

Ciao Laura, raccontaci di te, della tua carriera, dei tuoi lavori più importanti tra le quinte dello Spettacolo Disegnato.
Sono entrata nel magico mondo dei fumetti a 18 anni, nel lontano 1990, come apprendista e poi disegnatrice e autrice per le testate *Lupo Alberto* e *Cattivik*, allora edite da Macchia Nera. Nel 1996 invento il personaggio umoristico **Ghigo lo Sfigo** che pubblico con diverse piccole case editrici fino al 2001, anno in cui mi prendo una piccola pausa, giusto il tempo di... riposarmi un po'. Dopo circa una decina di anni, molto riposo e una laurea in archeologia, sono tornata a pubblicare Ghigo con un libro dal titolo omonimo edito da Ded'a Edizioni nel 2010. Da quest'anno Ghigo esce, a settimane alterne, sulla rivista **Skorpio**, edita da Aurea Editoriale. Una cosuccia di cui sono piuttosto fiera è l'aver vinto, grazie alla mia buffa creatura, due premi **Fumo di China** e un **Premio IF** come autrice emergente. Nel frattempo lavoro anche con diverse case editrici come illustratrice umoristica.

E l'appassionata di fumetti Laura Stroppi? Da quando leggi comics, quali sono i tuoi preferiti, come li leggi?
Beh... leggo i fumetti da tempo immemore... Da piccolina, molto prima di saper leggere, mi incantavano i disegni di **Cavazzano**, che guardavo appassionatamente anche al contrario (tanto non sapevo leggere!). Poi, crescendo, leggevo **Bonvi**, **Silver**... Sempre fumetti umoristici, comunque. Avevo zii e parenti appassionati, per cui ne approfittavo! Oggi non leggo più molti fumetti, anche perchè non ho molto tempo libero. Rimane comunque la passione per i fumetti umoristici e, nello specifico, mi piacciono molto **Calvin & Hobbes**, **B.C.**, **Mafalda**, **Mordillo**... l'elenco è lungo, direi.



Laura è venuta a trovarci al nostro stand di Cartoomics 2012 e... ha molto apprezzato la nostra copertina diabolika!

"Chi è" Ghigo? Parlacene come fosse una persona.

Mi è sempre difficile parlare di Ghigo... Anche perché lo vedo come un mio alter ego a fumetti, per cui è un po' come se parlassi di me... Sicuramente è un modo, per me molto efficace, di reinterpretare il mio vissuto quotidiano con il senso dell'umorismo. E mi piace anche pensare che Ghigo non abbia un'età o un lavoro preciso. Più che parlare di lui come una persona, mi piace vederlo come una mia versione pupazzata, ecco. E più di qualsiasi cosa che potrei dire io, le strisce e le storie che lo vedono protagonista sono il modo migliore per conoscerlo!

Ghigo è un fumetto in formato strip comica, un genere non più molto diffuso dopo i fasti di un tempo. Come mai hai pensato Ghigo così?

Originariamente le storie di Ghigo erano lunghe! Ho cominciato a pensare a Ghigo in versione striscia con

il tempo, per due motivi principali. Primo, io adoro la sintesi, sia nel disegno che nel testo. Fare Ghigo in questa nuova versione mi corrisponde di più e rende il mio lavoro più facile e divertente, per me almeno. Sono poi dell'opinione che l'umoristico funzioni meglio con dei tempi narrativi brevi, quindi prediligo le strisce umoristiche. Ho cercato di dare a Ghigo uno spazio e una modalità di comunicazione ottimale per come vedo io il personaggio. Se poi non ci sono altri nuovi fumetti a strisce è un peccato. Mi piacciono molto anche da lettrice!

Parliamo di fumetti in generale: oggi sono molto diffuse le scuole comics, un fenomeno relativamente recente, almeno nelle proporzioni odierne. E a questa esplosione corrisponde paradossalmente una diminuzione del fenomeno "fumetto di massa", sempre più genere per appassionati. Vedi anche tu questa antitesi? Cosa ne pensi?
In effetti le scuole di fumetto sono davvero molte, in rapporto alle possibilità di lavoro che questo ambiente offre, purtroppo. Io ho iniziato come apprendista e tutto ciò che so di disegno l'ho imparato lavorando (al liceo scientifico l'unica cosa che disegnavo erano parabole e iperboli!). Frequentando una scuola di fumetto avrei avuto una preparazione più completa, credo. Ho lavorato per un breve periodo come insegnante di disegno umoristico per la Scuola Internazionale dei Comics di Firenze e ho visto molti talenti potenziali. E, anche se è un momento difficile per il mondo del fumetto, sono contenta che ci siano possibilità per persone dotate di crescere come fumettisti.

***Sbam!* è una rivista digitale: cosa pensi di questi nuovi supporti per la diffusione del fumetto e della stampa in genere? Pensi abbiano un futuro? O che addirittura soppiantino – come dice qualcuno – la carta?**
Credo che il fumetto digitale sia una grande opportunità, io stessa pubblicherò Ghigo in formato digitale con voi di ADM Editore *(ne riparleremo, tranquilli, Sbam-fans - ndr)*. Ma, da lettrice, sono anche affezionata al supporto cartaceo... Non è facile rispondere. Staremo a vedere...

Varie ed eventuali: se vuoi aggiungere qualcosa che ritieni importante, siamo tutt'orecchi!
Beh... Sicuramente vi invito tutti nella pagina di Ghigo lo Sfigo su Facebook! Così potrete conoscere meglio il mio fumetto e farvene un'idea! Intanto grazie e un salutone e tutti :)

E nelle pagine seguenti possiamo goderci le strisce che Laura ci ha regalato!

Ghigo in uno Sbam!ebook

Come accennato nell'intervista, Laura sta studiando con noi di ADM Editore la realizzazione di un ebook (anzi, di uno Sbam!ebook). Siamo ancora all'inizio del lavoro, ma ecco l'annuncio di Laura stessa sulla pagina Facebook dedicata a Ghigo:

«Vi annuncio ghighescamente che uscirà a breve un nuovo libro del piccolo Sfigo, edito da ADM Editore. Per ora posso dire che sarà scaricabile on line e conterrà un sacco di allegre strisce inedite, probabilmente a colori (nientepopòdimenoche).
Per i tempi e i modi della pubblicazione vi farò sapere a breve, il tempo di saperlo anche io :)»

ECCO! LO SAPEVO! NON TI PIACE LA MIA PASTA AL FORNO!
CERTO CHE MI PIACE, AMORE!

E' BUONISSIMA! PROPRIO COME LA CUCINA MIA NONNA!
MA GHIGO... TUA NONNA È MORTA!

APPUNTO.

GHIGO... SECONDO TE COME SI VESTONO GLI ESCHIMESI?

IN FRETTA.

POESIA DI NATALE
IL PANETTONE...
UHM?

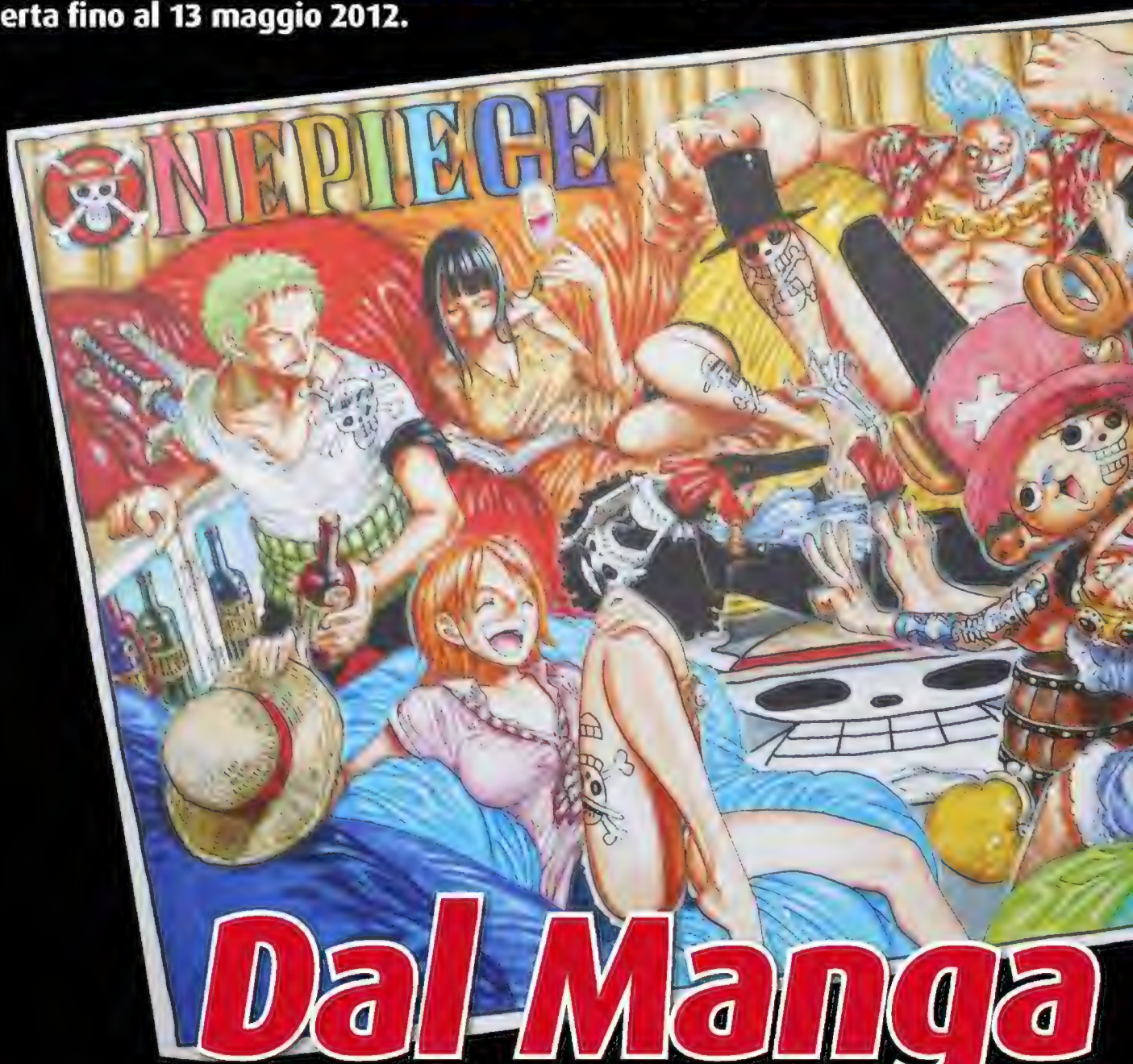
TESORO! HAI VISTO
I MIEI PANTALONI?
NO, AMORE.

POESIA DI NATALE
IL PANETTONE
FA RIMA
CON CULONE.
EH!
EH!
SCRIB!
SCRIB!

LUCE DEI MIEI OCCHI... TI AMO COME E PIÙ DELLA MIA STESSA VITA!
VA BENE.

COME SEI ROMANTICA!

Wow Spazio Fumetto ha appena festeggiato il suo primo "compleanno": 12 mostre e 22.000 visitatori sono il lusinghiero bilancio di questo primo anno di attività! Per festeggiare, ecco l'apertura della caffetteria "a tema" **Gotham Cafè** e la mostra "**Dal Manga all'Anime**", dedicata al Sol Levante, con particolare riferimento a **One Piece**, il fumetto più venduto della storia! Aperta fino al 13 maggio 2012.



Dal Manga

all'Anime

Con oltre 250 milioni di copie vendute in tutto il mondo, **One Piece**, manga di **Eiichiro Oda** da cui è stata tratta un'altrettanto fortunata serie anime, è attualmente la serie giapponese di maggior successo nel mondo. Per questo motivo **WOW Spazio Fumetto** l'ha scelta come protagonista di questa mostra che intende svelare a tutti, esperti e non, i segreti di questo particolare tipo di fumetti e di serie animate provenienti dal Sol Levante. **Che cosa sono i manga e gli anime? Come nascono? Quali sono i passaggi che portano ad animare su schermo una storia nata su carta? Come sono scritte le sceneggiature e che cosa sono gli storyboard?**

A queste domande vuole rispondere questa iniziativa, che per la prima volta espone il materiale della collezione privata di **Simone Caradonna**, composta da centinaia di rodovetri originali, schizzi preparatori, rarissime tirature limitate, gadget, libri, volumetti giapponesi e action figures. Il tutto sotto il segno di Rufy e della sua scatenata ciurma piratesca, protagonista delle avventure di One Piece. La mostra vanta il patrocinio del Consolato Generale del Giappone a Milano.

Dopo un excursus per chiarire le caratteristiche di manga ed anime, ecco le tavole a colori e in bianco e nero del primo numero di *One Piece*, approfondendo la realtà editoriale nipponica. L'esposizione di un piccolo gioiello editoriale costituito dalle preziose riproduzioni delle tavole originali del primo capitolo, oltre che di suggestive litografie a edizione limitata, permette di focalizzare l'attenzione sullo stile e il tratto del giovane e talentuoso autore Eiichiro Oda.

Il percorso si sposta poi sulle fasi che precedono la trasposizione dei personaggi cartacei nella loro versione animata, attraverso l'esposizione di materiali

originali che illustrano i molteplici passaggi editoriali, dagli schizzi alle rigidissime direttive che l'animatore deve seguire per disegnare e colorare ogni minimo dettaglio, compresi i bottoni della giacca del protagonista.

A concludere l'esposizione, una selezione del migliore merchandising legato a *One Piece*, che ben rappresenta il fenomeno che questa serie è diventata a livello internazionale, con modellini e materiale editoriale proveniente dal Sol Levante.

Il percorso espositivo è inoltre arricchito da punti video che trasmettono estratti dalla serie televisiva, direttamente confrontabili con le pagine del fumetto, in modo da permettere al visitatore di captare con uno sguardo come un'immagine fissa possa diventare animata.

Per tutta la durata dell'esposizione, inoltre, proiezioni, incontri ed eventi dedicati ai manga, all'animazione e alla cultura nipponica animeranno gli spazi del museo. In particolare, gli eventi si porranno come ponte tra il Museo, la comunità giapponese in Italia e gli appassionati italiani del Giappone. Verranno infatti coinvolte la folta comunità cosplayer milanese, con sfilate in costume dedicate a One Piece, esperti di animazione e produzione visiva nipponica per incontri sul tema, i doppiatori della serie animata e i curatori italiani del manga e dell'anima, associazioni di giapponesi operanti in Italia per trasformare WOW Spazio Fumetto in un punto d'incontro per gli amanti del paese del Sol Levante e per affrontare forme d'arte nipponica contemporanee e tradizionali.

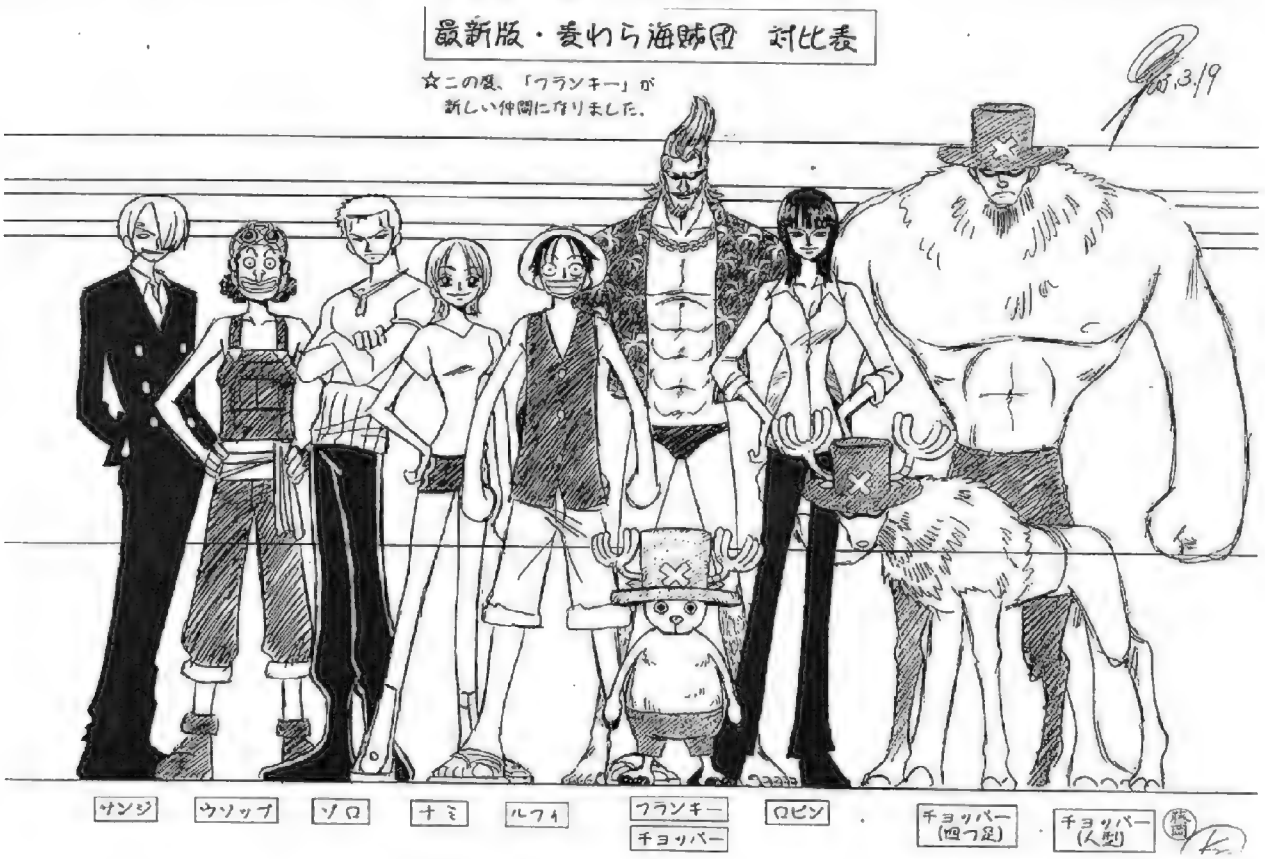
Recentemente il manga è arrivato alla cifra record di 250 milioni di copie vendute, mentre Oda è stato elogiato da Akira Toriyama, il creatore di Dragon Ball, *che ha individuato nel giovane collega il suo erede artistico.* One Piece *è sicuramente uno dei massimi esponenti di quella produzione animata nipponica che negli ultimi decenni ha catalizzato l'attenzione di appassionati in tutto il mondo.*

Visto all'italiana

di Annalisa "Maja" Bianchi

Diciamocelo: per chi è cresciuto all'ombra del *Jolly Roger* del misterioso e tormentato **Capitan Harlock**, il passaggio al colorato, pazzo, paradossale mondo dei pirati di **One Piece** è a dir poco traumatico!
Ma *One Piece* è uno dei fenomeni degli ultimi anni, in grado di attrarre nella sua orbita tutto un universo di manga, anime, OAV, film (ben 11 finora!), gadget, videogiochi, carte collezionabili, action figure, cd musicali e perfino dei francobolli celebrativi (poste giapponesi, ovviamente)!
Diamo i numeri? Il manga è in corso di pubblicazione da ben 15 anni, con all'attivo più di 60 volumi e nel 2010 ha venduto, solo in Giappone, 200 milioni di copie. Per quanto riguarda l'anime, si parla di circa 540 episodi televisivi, con un picco di ascolti in Italia che supera i 2 milioni di telespettatori con uno share che ha superato il 13%. Vanta inoltre il controverso primato di essere fra le serie TV più scaricate via Torrent... Ne saranno contenti alla Toei? Chissà...
Ovviamente, come quasi sempre accade, nel suo viaggio dal Giappone all'Italia, l'anime ha subìto

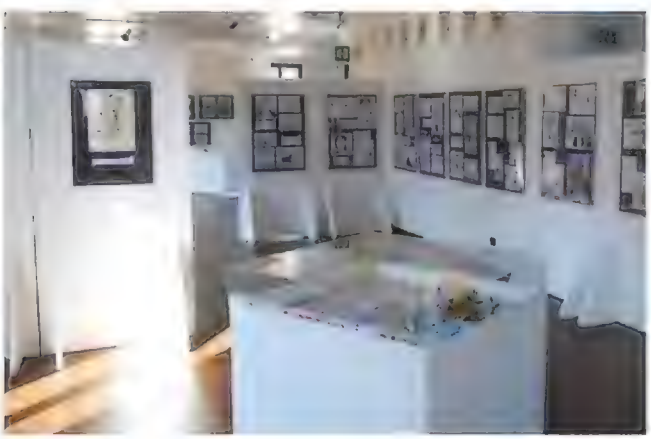
◆ *Ogni dettaglio è fondamentale! Trattandosi di un manga (e anime) trattato da parecchi autori, la produzione di* One Piece *ha impostato dei "decaloghi" cui tutti devono attenersi scrupolosamente: qui sotto, i rapporti tra le stature dei personaggi; nella tavola in alto a sinistra, la specifica dei colori di ogni singolo elemento.*



◆ *Nella mostra di Wow, anche la riproduzione tridimensionale della nave di Rufy: il visitatore può farsi fotografare "a bordo"!*

notevoli tagli di censura, soprattutto per quanto riguarda le scene violente (anche se in questo gli Stati Uniti sono stati ancora più severi di noi) e alcuni nomi di personaggi e luoghi sono stati modificati, anche rispetto al manga italiano: in alcuni casi cambiati in sede di doppiaggio, in altri dovuti a diversa, ma ugualmente corretta, traslitterazione dei caratteri giapponesi.
Una cosa da notare è che, man mano che si andava avanti con le stagioni del manga e dell'anime, si tendeva sempre di più a far corrispondere caratteristiche e nomenclatura all'originale giapponese, a partire dal titolo, via via omologato al "tuttomaiuscolo" *ONE PIECE* voluto dall'autore, mentre era partito in Italia come "One Piece" (sul manga) e addirittura modificato in "All'arrembaggio!" per l'anime.

Ma torniamo al manga, origine dell'universo *One Piece*. Il manga nasce il 4 agosto 1997 ad opera di **Eiichiro Oda**, mangaka classe 1975, per la rivista *Shonen Jump*: un tipino che aveva deciso già a quattro anni di fare "da grande" il mangaka (perché gli sembrava un ottimo modo per non lavorare, visto che, agli occhi di un bambino, disegnare non pare certo un lavoro) e che a partire dai 17 anni ha vinto svariati importanti concorsi per disegnatori, per poi crescere ed affinare la sua arte lavorando al fianco di autori quali **Shinobu Kaitani**, **Masaya Tokuhiro**, **Nobuhiro Watsuki** e **Akira Toriyama**.
Ovviamente *One Piece* è la sua opera principale e il suo lavoro più lungo, ancora in corso chissà per quanto (in origine si era prefissato di terminare in cinque anni, ma poi si è accorto di avere ancora moltissimo da dire!).
La trama della storia è molto fantasiosa e particolareggiata, ricca di riferimenti geografici su un



mondo ricoperto quasi interamente da oceani, costellati da una miriade di isole ed isolette. Il protagonista è **Monkey D. Rufy,** giovanotto che vive in un piccolo villaggio e che sin da bambino – come molti bambini di ogni epoca – sognava di diventare un pirata, anzi, proprio "il Re dei pirati"!
Rufy è dotato di un bizzarro potere: quello di allungarsi e deformarsi all'inverosimile (una specie di scapestrato Mr Fantastic di marvelliana memoria), grazie all'aver inavvertitamente mangiato da piccolo il "frutto del diavolo" **Gom Gom**: questo però, come effetto collaterale, drammatico per un pirata, gli ha tolto la capacità di nuotare!
Per realizzare il suo sogno di diventare Re dei pirati, Rufy, dovrà ritrovare il leggendario tesoro del pirata **Gol D. Roger**, denominato **One Piece** (che coincidenza!), e a questo fine, lungo la sua strada, radunerà attorno a sé un'eterogenea e variopinta ciurma, ognuno con una sua storia alle spalle e un sogno nel cuore da realizzare.
Con i suoi compagni (lo spadaccino **Zoro**, l'affascinante navigatrice **Nami**, il cecchino **Usop**, il cuoco **Sanji** e il medico di bordo **Chopper**, l'archeologa

Nico Robin, il cyborg carpentiere **Franky** e il musicista scheletro vivente **Brook**...), Rufy affronterà battaglie, viaggi e situazioni grottesche, surreali e divertenti, in cui spesso l'autore Oda inserisce elementi e aspetti provenienti ora dalla cultura nipponica ora da quella occidentale, con citazioni tratte da film, musica o altri manga, e condendo il tutto con una notevole dose di inventiva e fantasia. Ne scaturisce uno stupefacente mix che rende il mondo di *One Piece* un variegato, mutevole universo a se stante, con proprie regole, una propria cultura e proprie caratteristiche sostanziali.
I caratteri fisici e le personalità dei vari personaggi sono molto peculiari e definite fin nei minimi particolari. Addirittura molti personaggi hanno una loro risata caratteristica e diversa uno dall'altro! Ci sono poi animali, frutti e oggetti assolutamente di fantasia, con particolari così meticolosamente curati da mostrare chiaramente l'amore e la passione di questo mangaka per la sua creatura!

In Italia, il manga è edito dalla **Star Comics** e l'ultimo numero pubblicato ad oggi, speciali a parte, è *Star Comics-Young* n. 213 – *One Piece* vol. 62 del 2 febbraio 2012, euro 3,90.

◆ *L'ingresso del Gotham Cafè, la nuovissima caffetteria di Wow Spazio Fumetto: sarà sede di serate a tema e altre iniziative.*

INOLTRE AL MUSEO WOW...

Eroi in guerra
Da Jacono a Rava

Dal 6 al 22 aprile, Wow Spazio Fumetto, in collaborazione con l'Archivio Jacono, rende omaggio all'arte di due grandi maestri dell'illustrazione: **Carlo Jacono** *(1929-2000), storico copertinista dei* Gialli Mondadori, *e* **Giuseppe Rava**, *maestro nell'arte di raccontare gli scenari bellici di ogni epoca, collaboratore di riviste internazionali. Due maestri uniti in un percorso espositivo formato da* **32 tavole originali** *che mette a confronto due tratti straordinari impegnati a* **raccontare la guerra**, *in tutte le sue declinazioni, i suoi contrasti, i suoi colori, i suoi orrori, i suoi eroismi, dall'antica Roma alla Seconda Guerra Mondiale.*
Il confronto nasce dalla suggestione offerta dal Premio Jacono, consegnato lo scorso marzo a Giuseppe Rava nel corso di Cartoomics 2012.

God save anime

Dal 30 marzo al 29 aprile 2012, con ingresso libero, Wow propone anche una mostra di Sergio Cavallerin con opere ispirate al mondo dei fumetti italiani, dei comics americani e dei manga giapponesi

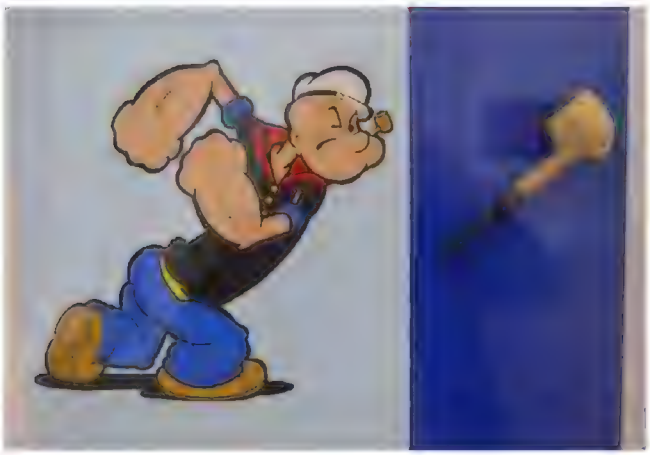
"La mamma del fumetto è sempre incinta"

Un percorso di riflessione, ironico e impertinente, sul tema delle icone e dei modelli di riferimento proposti dalla cultura contemporanea alle nuove generazioni: ecco **God save the Anime**, gioco di parole tra "gli anime", termine giapponese che indica i film d'animazione ed i cartoni animati, e "le anime" intese come lo spirito di quei giovani che dai fumetti traggono sogni e ispirazioni.

La redazione di *Sbam!* ha incontrato **Igor Zanti**, curatore della mostra: *"Cavallerin ha guardato ai personaggi del fumetto come agli eredi dei miti semidivini dell'antichità"* ci ha spiegato; *"Depositari dei valori positivi, questi eroi di carta hanno sostituito, dagli anni Sessanta a oggi, le immagini sacre come punto di riferimento. Come San Giorgio sconfiggeva il Drago, oggi abbiamo Superman che combatte il male: è sempre un cercare l'equilibrio tra il positivo e il negativo, come ci insegnano le culture orientali".*

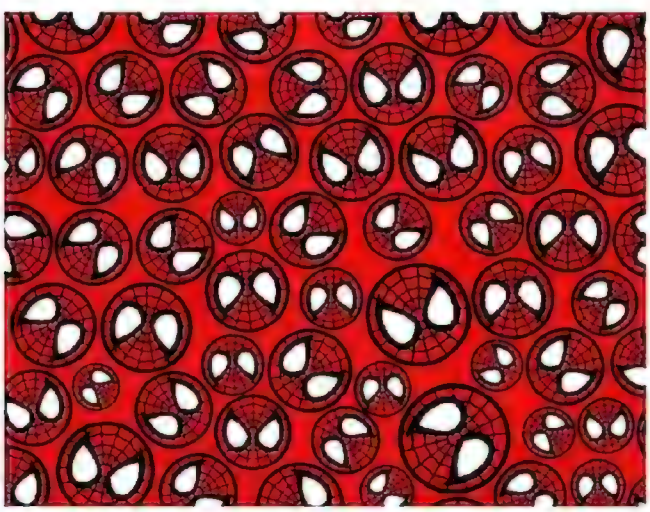
Alcune opere accostano un eroe dei fumetti al suo oggetto-tipo: Capitan America allo scudo, Linus alla coperta, Popeye alla pipa, a mo' di reliquie. E l'opera più appariscente è certamente una pala d'altare di stile barocco che però raffigura... Dragon Ball! Non c'è il rischio che il tutto possa apparire blasfemo?

"È un rischio, certo, infatti non è una mostra adatta a qualsiasi situazione" ha ripreso Zanti, *"dipende dal pubblico che guarda l'opera. Io però ritengo non ci sia nulla di blasfemo: per Cavallerin, i personaggi dei fumetti sono diventati, oggi, protagonisti di un*



◆ *"Omaggio a Popeye"*

vero e proprio culto e meritano per questo di essere innalzati, in modo anche un po' provocatorio, al ruolo di immagini sacre. Molti protagonisti dei cartoons del passato sono ormai simboli di un'epoca e di una società, ed è presumibile che ciò avverrà anche con i personaggi dei fumetti contemporanei che hanno già oggi una notevole influenza. È una nuova declinazione della cultura pop e neo-pop che trasforma personaggi reali o immaginari, come in questo caso, in miti da cui trarre ispirazione per la propria vita quotidiana. La secolarizzazione in corso oggi è qualcosa di simile a ciò che accadde al tempo dell'Editto di Costantino: con la nuova cultura si trasformarono i templi degli antichi culti in chiese cristiane".
E noi che pensavamo di leggere solo fumetti...



◆ *"Dov'è il ragno?"*

Un anno di Wow

«E' stato un anno davvero esaltante e possiamo dire che il bilancio non può che essere positivo sotto tutti i punti di vista. Per essere un museo che non percepisce finanziamenti pubblici, e che per il momento può contare sull'aiuto di qualche sponsor privato (Epson, Fila, Mivar), WOW Spazio Fumetto ha al suo attivo un curriculum davvero incredibile, frutto dello sforzo congiunto di tutti i suoi collaboratori e degli operatori del settore che ci stanno aiutando con la loro preziosa collaborazione. Dodici mostre aperte al pubblico e circa un centinaio di incontri, che hanno portato al museo più di **22.000 visitatori**, *sono un bel risultato! In questo anno abbiamo alternato proposte leggere, come le mostre dedicate* **ai cani e ai gatti** *protagonisti di fumetti e cartoni animati, a percorsi più impegnativi, come la mostra dedicata ai campi di concentramento raccontati da Spiegelman nel suo "***Maus***", l'omaggio a* **Giorgio Gaber** *o al* **genio mozartiano** *raccontato a fumetti per la prima della Scala. Il tutto senza perdere di vista i grandi autori ed editori che hanno fatto grande il fumetto italiano, partendo dalla commemorazione di Sergio Bonelli in occasione dell'inaugurazione della mostra dedicata ai* **25 anni di Dylan Dog**.
Ora stiamo omaggiando la **grande produzione giapponese degli anime e dei manga**, *mentre il prossimo appuntamento sarà interamente dedicato ad un protagonista assoluto del fumetto internazionale come* **Spider-Man**, *che proprio questo anno compie 50 anni! Insomma, un'attività davvero impegnativa e variegata che ha portato a Milano uno spazio nuovo, colorato e aperto a tutta la cittadinanza: ricordiamo infatti che la biblioteca a ingresso gratuito permette a chiunque di passare un pomeriggio fumettoso leggendo le più belle storie di Diabolik, Topolino, Tex Willer, Martin Mystère, Uomo Ragno, Superman e moltissimi altri, circondati dalle tavole originali di maestri come Hugo Pratt, Guido Crepax, Benito Jacovitti, solo per citarne alcuni. E' difficile mantenere un ritmo così serrato senza finanziamenti, ma siamo fiduciosi e aspettiamo che la sensibilità delle amministrazioni locali ci aiuti a continuare una programmazione tanto ricca».*

Luigi F. Bona
Direttore del Museo e presidente della Fondazione Franco Fossati

CREDO VI SI SIA GUASTATO IL NAVIGATORE: CLERVILLE E' DALL'ALTRO LATO DEL POLO! DOVETE TORNARE INDIETRO E, AL SECONDO ICEBERG PROSEGUIRE PER MOLTE MIGLIA!
?
Daniele Tarlazzi 2012

"Vita sul pack" by **Daniele Tarlazzi**

COMICS SBAM!

di Antonio Marangi

Sandro Dossi

Pinocchio

Una vera chicca per *Sbam!*: **Sandro Dossi**, storico disegnatore italiano con all'attivo centinaia di tavole per l'editore **Bianconi** (Geppo, Braccio di Ferro, Felix, Chico...) e per la **Disney**, ci ha regalato la possibilità di pubblicare una storia completa del suo **Pinocchio**, pubblicata originariamente nel 1974!

Sandro Dossi: ecco un nome che per anni mi era stato sconosciuto, pur essendo quello di un mio grande "amico" virtuale. Sì, perchè purtroppo tra i tantissimi, indiscutibili meriti della casa editrice Bianconi, non c'era quello di riportare sugli albi i nomi degli autori dei fumetti pubblicati! Quindi io, come tanti altri della mia generazione, sono cresciuto nei primissimi anni Settanta leggendo Geppo, Braccio di Ferro, Nonna Abelarda, Provolino, veri amici d'infanzia al pari del mio compagno di banco delle elementari, senza avere la minima idea di chi ci fosse dietro queste vignette, non sempre colorate ma comunque tanto avvincenti. Uno in particolare era il mio preferito, e l'acquisto del suo albo era particolarmente atteso: parlo di **Geppo**, il diavolo buono, parodia nientemeno che della Divina Commedia, con tutto il suo piccolo universo di personaggi: sua maestà Satana re dell'inferno, il gatto Caligola, Salvatore il serpente tentatore (quello di Adamo ed Eva, lui in persona!) il cattivissimo Belzebù, la dolce Fiammetta...

Con gli anni sono ovviamente cambiati anche i miei gusti fumettistici e Geppo passa dalla posizione di "preferito" a quello di "bel ricordo", soppiantato dai vari Marvel o Bonelli nella mia personalissima classifica.

Tutto questo fino addirittura al 2002, quando in una libreria mi capita di imbattermi in una raccolta di vecchie storie di Geppo, edita da Edizioni IF nella collana *Comics Cartoons*: "Una vita d'inferno". Ed ecco la scoperta: su questo volume le storie sono firmate, c'è tanto di presentazione di alcuni degli autori, così da permettermi di scoprire i nomi di **Giovan Battista Carpi**, **Pier Luigi Sangalli**, **Alberico Motta** e – proprio lui – **Sandro Dossi**! Finalmente i miei eroi d'infanzia rivelano un nome e un cognome!

Qualche anno ancora, il mondo dell'editoria cambia, nascono ed esplodono i social network: bazzicando Facebook, mi capita di "incontrarlo", il Sandro Dossi, e proprio mentre con i miei amici e colleghi sto architettanto la rivista che avete tra le mani (o – per meglio dire – sul monitor). Gli chiedo subito l'"amicizia", ed è il gentilissimo Sandro anche uno dei primi "iscritti" al gruppo Facebook di *Sbam! Comics*. Incontrarlo di persona al Museo Wow e chiedergli l'autografo come ogni fan che si rispetti sono stati un vero piacere, e oggi mi piace annoverare Sandro tra gli amici più cari di *Sbam!* e anche mio personale.

A sottolineare l'affezione di Sandro per la nostra rivista, eccolo regalarci la storia a fumetti che trovate nelle pagine che seguono, protagonista **Pinocchio**. Abbiamo chiesto a Dossi stesso di raccontarci come è nata l'idea di "fumettare" un super-classico come il burattino di Collodi, durante la chiacchierata che abbiamo potuto fare allo stand di *Sbam!* allo scorso Cartoomics: *"Erano passati gli anni necessari per far scadere i diritti sul personaggio Pinocchio, 50 o 60 anni, non ricordo bene"* ci ha raccontato. *"Siccome Bianconi era sempre in cerca di nuovi personaggi da stampa-*

re, perché doveva far girare le macchine, ci chiedeva sempre se avevamo qualche idea. Un giorno gli abbiamo detto che c'era questo personaggio famosissimo che non costava niente, che si poteva sfruttare senza dover dare niente a nessuno. L'idea era quella di farlo agire ai giorni nostri, e avevamo già un cast di personaggi che si prestavano in maniera magnifica per essere protagonisti di storie. Così è nato il tutto. Tiberio Colantuoni, che era il più libero di noi in quel momento, si è messo subito a studiare il personaggio e ha fatto la prima storia, dopodiché Alberico Motta, che in quel periodo si occupava di scrivere le sceneggiature per tutti, ha preso a scrivere anche le avventure del burattino. Così l'abbiamo fatto io, Colantuoni e Motta. In un secondo tempo qualche storia l'ha fatta anche Pier Luigi Sangalli e, anni dopo, il personaggio è stato preso in mano da Nicola Del Principe, che l'ha trasformato drasticamente facendolo alla sua maniera, molto diverso da come l'avevamo fatto noi, con tipologie di storie diverse: il nostro aveva una doppia lettura, magari anche per adulti, lui ha abbassato il target, facendone un personaggio più per bambini.
Il nostro era il Pinocchio classico: Motta in quel periodo era particolarmente ispirato e sono nate storie che rilette oggi sono ancora moderne, davvero bellissime. E hanno avuto anche un certo successo, come dimostrano i tanti anni di presenza in edicola. E' interessante vedere come un personaggio come Pinocchio, preso già 'pronto' e 'fatto' al volo, abbia avuto più successo di altri che sono stati invece costruiti e studiati a tavolino."
Anche da questo breve racconto, si capisce facilmente come lo staff della Bianconi fosse costituito da un gruppo di ottimi professionisti, interscambiabili tra loro secondo le esigenze delle pubblicazioni, in un clima molto collaborativo.

La storia di **Pinocchio** che potete leggere alle pagine seguenti, è stata originariamente pubblicata nel 1974, anno di esordio delle pubblicazioni dei fumetti sul burattino, sull'albo *Pinocchio* nr. 2: testi di **Alberico Motta**, disegni di **Sandro Dossi**, che ancora ringraziamo per la possibilità di pubblicazione.

Chi è Sandro Dossi

Sandro Dossi *ha raccontato ad* **Andrea Leggeri** *la storia dei suoi esordi e della sua formazione professionale. L'intervista è stata pubblicata come introduzione a "***Geppo Inferno 2000***", volume realizzato dallo stesso Leggeri in tiratura limitata da collezione per la fiera di Lucca del 2011. Riportiamo qui uno stralcio di quell'intervista, ringraziando Andrea Leggeri per la gentile concessione e lo stesso Sandro Dossi.*

Quali sono stati i tuoi studi, la tua formazione?
Iniziai a frequentare la Scuola d'Arte ma dopo due anni capii che in fondo non mi interessava. C'era un conoscente di una mia parente che aveva uno studio grafico, faceva pubblicità, mi invitò ad andare da lui con la prospettiva di iniziare quella professione qualora fossi stto portato e avessi delle idee. Era il 1958 o 59, andai e fu una bella esperienza, mi piaceva. È lì che imparai anche a fare costruzioni di lettere e titoli, che allora si facevano rigorosamente a mano anche se, come nelle vecchie tipografie, si utizzavano anche i caratteri mobili alla Gutenberg! Si lavorava per lo più a piccola pubblicità cittadina, ma capitavano anche cose più importanti. Il lavoro

insomma non mi dispiaceva, ma io per il disegno tecnico ho sempre avuto un po' di idiosincrasia, le cose troppo precise non fanno per me... (...) Mi piaceva quando c'era da fare qualcosa di libero, che fosse riprendere qualche monumento della città o disegnare una torta per il pasticcere all'angolo. Anche fare titoli e testate mi piaceva perché era una cosa libera e creativa (...).

Il fumetto intanto era una presenza costante nella tua vita? Quando e come è diventato la tua professione?

Sì, nel frattempo continuavo a seguire i fumetti, vidi le prime pubblicazioni di Bianconi con i lavori di Carpi e li trovai bellissimi, così cominciai a pensare a come potermi inserire in quel settore. Credo che la fortuna abbia un peso piuttosto grande in questo mestiere, e lo aveva ancor di più in quegli anni in cui, pur essendoci molti disegnatori professionisti, era difficile trovarne di disponibili a farti vedere "come si faceva". Invece io, per caso appunto, sono venuto a sapere che Pierluigi Sangalli aveva da poco iniziato questa attività. Non lo conoscevo di persona ma, su invito di alcuni conoscenti comuni, andai a casa sua. Ci presentammo (...). Parlando mi disse che non amava molto fare il ripasso a china e allora mi chiese: "Ti andrebbe di provare a vedere se riesci a interpretare il mio disegno? È abbastanza chiaro, prova!". Come si suol dire da cosa nasce cosa, ho provato e dopo due o tre tavole avevo già un segno che poteva essere passabile per Bianconi. Era fedele, mi aiutavo un po' col pennino per gli occhi e i dettagli più piccoli. Sangalli aggiunse: "Ovviamente non posso decidere se va bene o no, devo mostrare le tavole all'editore". Così si presentò in redazione dicendo che per lui sarebbe stato più comodo avere un aiuto sul ripasso e Bianconi, che era un opportunista, colse la palla al balzo chiedendogli: "Va bene, ma se lei si fa inchiostrare ha del tempo libero per farmi altre cose!". La nostra collaborazione è stata così utile per entrambi, Sangalli da subito si è messo a produrre di più mentre io mi sono introdotto nell'ambiente, lasciando il lavoro allo studio grafico. Quando ho conosciuto Bianconi, sapendo che avevo fatto anche titoli e testate, mi disse: "Ma allora perché non fai mezza

giornata e mezza giornata? La mattina vieni qui in redazione e curi le testate e tutti i titoli delle storie, il pomeriggio a casa fai il ripasso delle tavole" (...). La cosa è andata avanti per sei o sette mesi, poi cominciò a pesarmi perché magari restavo un po' indietro con il ripasso e allora proposi a Bianconi: "Facciamo una cosa, io sto a casa, ci sentiamo per telefono, le misure dei titoli sono più o meno sempre quelle, lei me li fa dettare e quando sono pronti glieli porto". Da lì ho iniziato a lavorare a casa facendo l'uno e l'altro, il ripasso per Sangalli e i titoli e le testate, che mi venivano pagati a parte.

Per quanto tempo è andato avanti questo tipo di impegno?

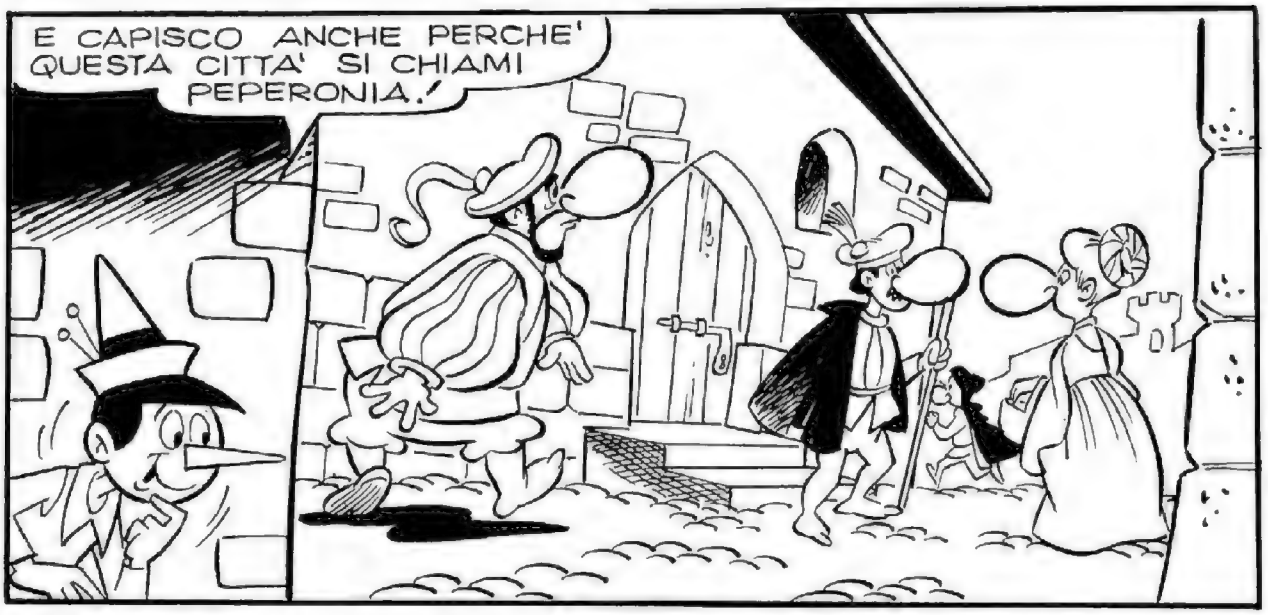
Dopo un po' di tempo cominciai a sentire l'esigenza anche di disegnare, e ne parlai a Sangalli. Così lui coinvolse una sua cugina che, pur non sapendo disegnare, con un po' di allenamento imparò decentemente la tecnica del ripasso. Così il lavoro che facevo io passò a lei, che lo portò avanti per parecchi anni (...) Di conseguenza io mi sono messo a disegnare **Felix** del quale nel frattempo Bianconi aveva preso i diritti, e successivamente passai a **Braccio di Ferro**, **Geppo** e tanti altri".

Il resto, come si dice, è storia.

I NASI DI CARTONE

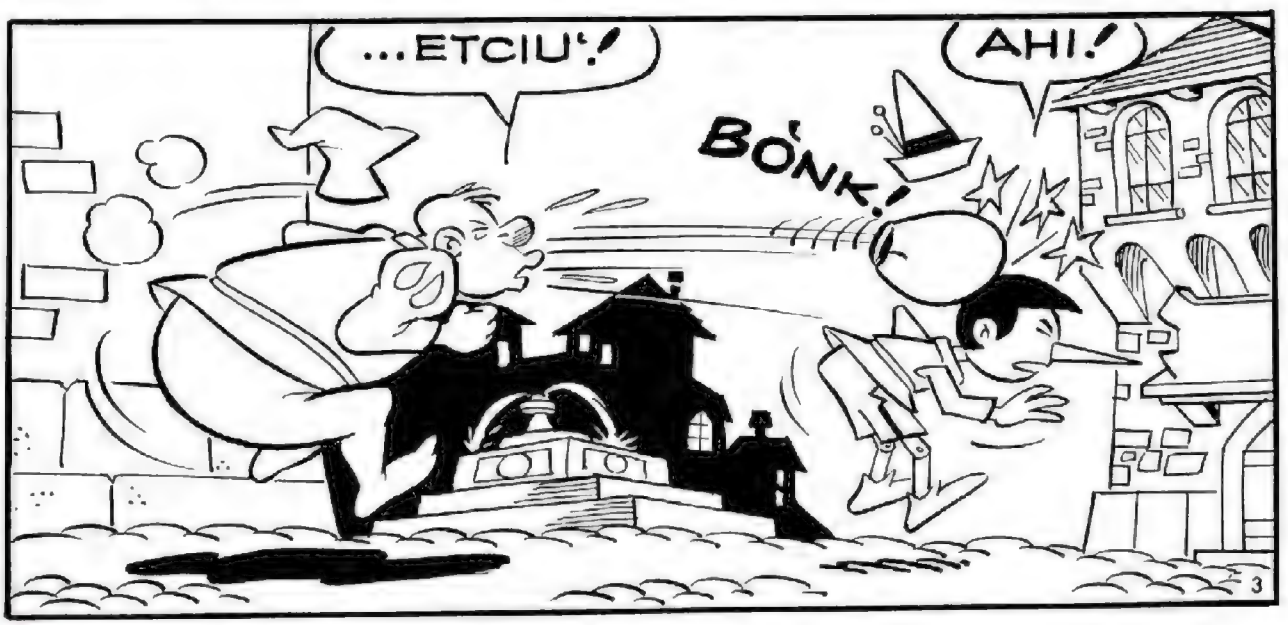
Testi di **Alberico Motta**, disegni di **Sandro Dossi**

AH.! AH.! AH.! CHE GROSSO NASO.!
EHP.!
FERMO LA', MONELLO.!
CUCU'.!
CHE BRUTTO CARATTERE.! PER FORTUNA SONO RIUSCITO A SEMINARLO.!
OH, MIA GIULIETTA; DIMMI CHE M'AMI!
EH, EH.! COME POTREBBE AMARLO, CON QUEL NASONE.!
TI AMO, ROMEO.!
ADESSO CAPISCO!
2


E CAPISCO ANCHE PERCHE' QUESTA CITTA' SI CHIAMI PEPERONIA!

HANNO TUTTI DEI "PEPERONI" COSI' GROSSI E BUFFI... PERSINO I CANI!

EEE...
?!


...ETCIU'!
AHI!
BONK!
3

EHI, MA E' UN NASO DI CARTONE!
ACC... RIDAMMELO SUBITO.
SIAMO COSTRETTI A PORTARLI PER ORDINE DEL RE.
NON CAPISCO!
SICCOME A LUI PIACE PORTARE IL NASONE FINTO, COSTRINGE ANCHE NOI AD IMITARLO!
TI HO SCOVATO!
LA GUARDIA!
MA IO... NON HO FATTO NULLA DI MALE!
SILENZIO! DEVO CONDURTI DAL RE!
POVERO BURATTINO!
4

NELLA SALA DEL TRONO...
MAESTA'... LE PROMESSE FATTE AL POPOLO...
QUALI PROMESSE?... NON RICORDO!

ULP!
POW!

AVEVATE PROMESSO DI ABOLIRE LA TASSA SUI VASI DA FIORI!
NON E' POSSIBILE!... SERVONO INTROITI ALLE CASSE DEL REGNO PER LA REALIZZAZIONE DI OPERE PUBBLICHE!

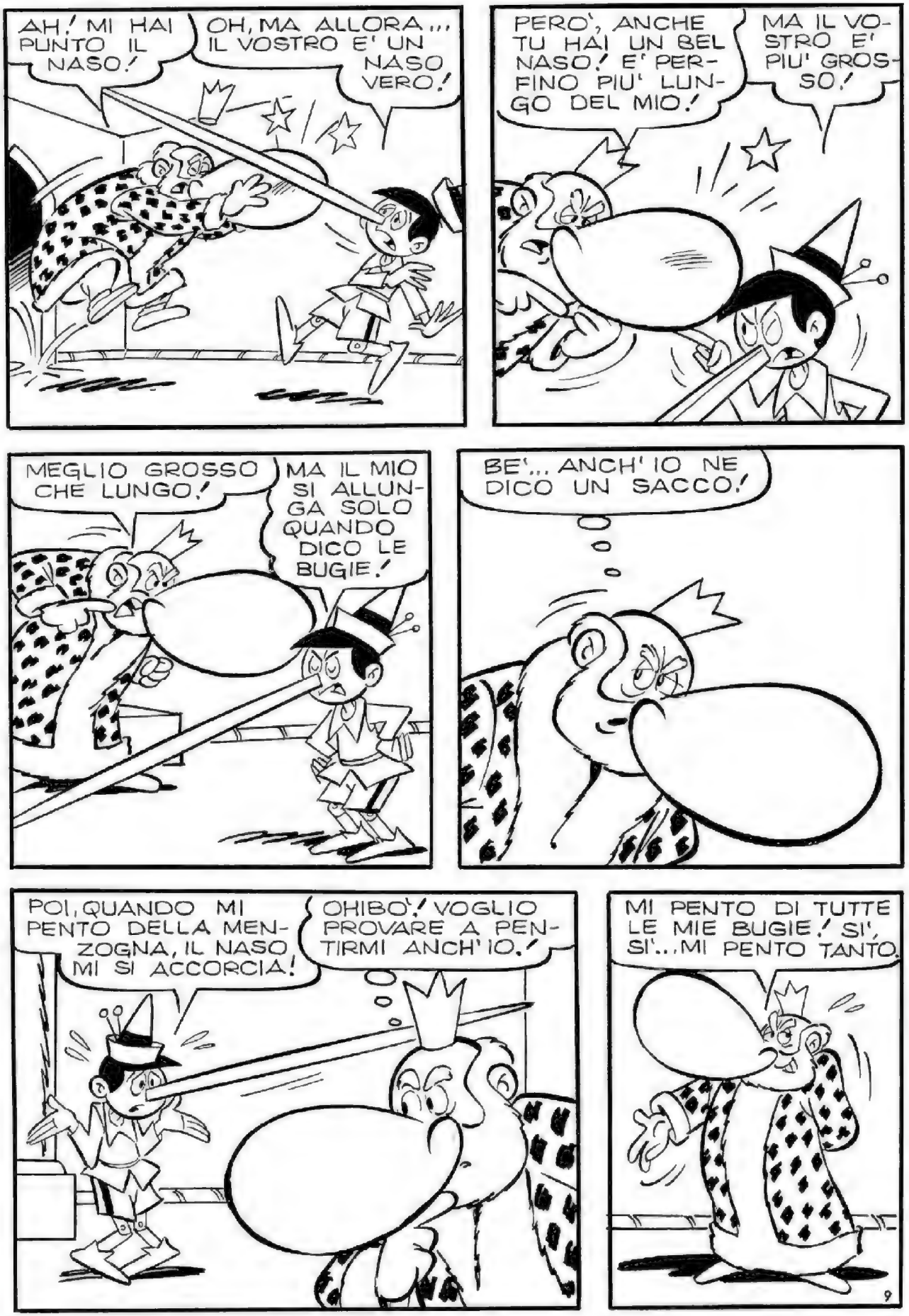
VOGLIO COSTRUIRE UN CENTRO RURALE PER I COLTIVATORI DI CAROTE!

ULP!
POW!
5

MAESTA', QUESTO CENTRO RURALE L' AVEVA PROMESSO VOSTRO NONNO PRIMA DI VOI!
ORMAI I COLTIVATORI DI CAROTE SI SONO RASSEGNATI!
EHM... ALLORA, COSTRUIRO' UN CENTRO RICREATIVO MODERNO ED EFFICIENTE, DOVE I NOSTRI GIOVANI POSSANO DEDICARSI ALLE BOLLE DI SAPONE!
ULP!
POW!
MAESTA'! HO CATTURATO QUESTO BURATTINO CHE NON PORTA IL NASONE FINTO!
GRRR!
L' ASSEMBLEA E' SCIOLTA! VIA TUTTI! ORA DEVO GIUDICARE QUESTO RIBELLE!
6

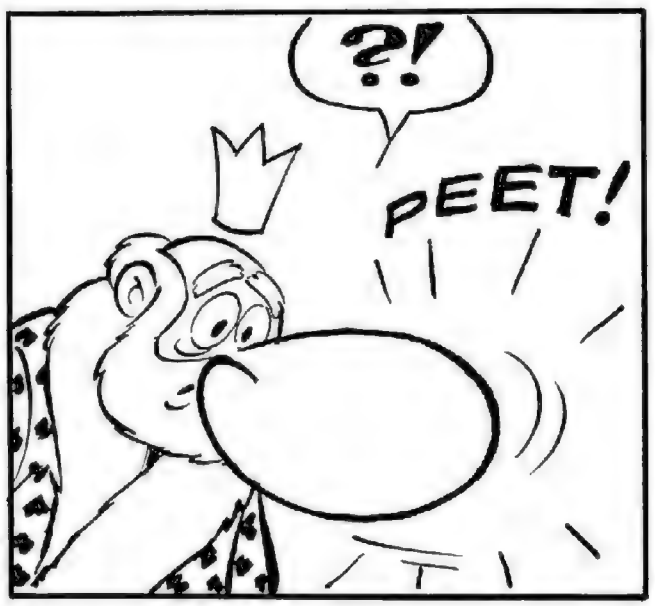
IL TUO REATO E' PUNIBILE CON LA PENA CAPITALE!
PIETA'!
NESSUNA PIETA' PER CHI TRASGREDISCE ALLA LEGGE PIU' IMPORTANTE DEL MIO REGNO!
MA IO NON NE ERO AL CORRENTE! CHIEDO SCUSA!... SONO PRONTO A RIMEDIARE!
NON CI SONO SCUSE NÈ RIMEDI!
DEVO GIOCARE DI ASTUZIA! SE RIESCO A INTIMORIRLO, MI RISPARMIERA'!
EBBENE, SAPPIATE CHE IO SONO FIGLIO DEL RE D'INGHILPRANDIA... E SE OSERETE TOCCARMI, DOVRETE FARE I CONTI CON MIO PADRE!
AH! AH!... IL RE D'INGHILPRANDIA NON ESISTE!... HAI DETTO UNA BUGIA!
7

?!
ZOOW!
IL RE D' INGHILPRANDIA E' IL PIU' RICCO E POTENTE DEL MONDO! HA UN ESERCITO DI 100·000 FANTI A CAVALLO!
AH! AH! E' GROSSA!
?!
ZOOW!
BE', VOLEVO DIRE 90·000 FANTI A CAVALLO!
AH! AH! AH!
ZOOW!
AHI!
8


AH! MI HAI PUNTO IL NASO!
OH, MA ALLORA... IL VOSTRO E' UN NASO VERO!
PERO', ANCHE TU HAI UN BEL NASO! E' PERFINO PIU' LUNGO DEL MIO!
MA IL VOSTRO E' PIU' GROSSO!
MEGLIO GROSSO CHE LUNGO!
MA IL MIO SI ALLUNGA SOLO QUANDO DICO LE BUGIE!
BE'... ANCH' IO NE DICO UN SACCO!
POI, QUANDO MI PENTO DELLA MENZOGNA, IL NASO MI SI ACCORCIA!
OHIBO'! VOGLIO PROVARE A PENTIRMI ANCH' IO!
MI PENTO DI TUTTE LE MIE BUGIE! SI', SI'... MI PENTO TANTO.
9

NON MI SI E' ACCORCIATO... ANZI!
PERCHE' NON SIETE STATO SINCERO!
POW!

E' VERO!... MI SONO PENTITO SOLO PER CONVENIENZA!


?!
PEET!

SIGH!... QUESTO NASO COMINCIO' A CRESCERMI QUANDO EREDITAI IL TRONO!... CRESCEVA A VISTA D'OCCHIO E A NULLA VALSERO LE CURE DEI PIU' FAMOSI MAGHI!

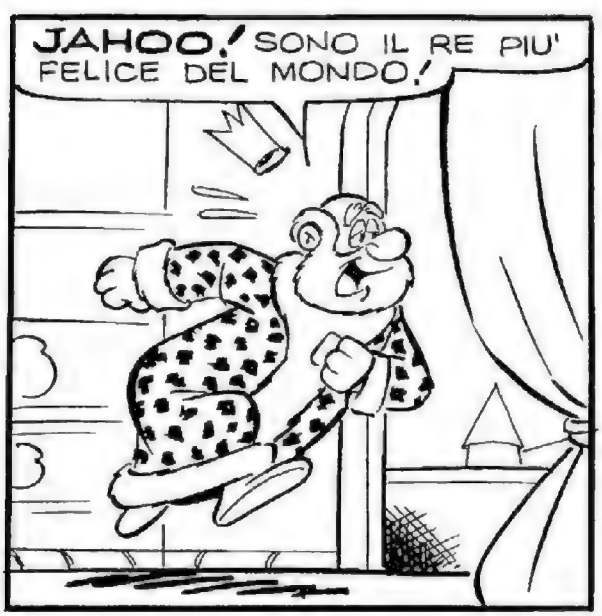
?!
PEET!

COSI', INVENTAI LA SCUSA CHE ERA UN NASO FINTO E ORDINAI A TUTTI I MIEI SUDDITI DI PORTARNE UNO DI CARTONE, PERCHE' IO NON DOVESSI VERGOGNARMI AL LORO CONFRONTO.
10

PEET!

MA IL MIO SEGRETO MI TORMENTAVA E MI RENDEVA PERFIDO AL PUNTO DI TROVARE SODDISFAZIONE NELLA SOFFERENZA DEL POPOLO!

MAESTA'! IL NASONE LE SI E' SGONFIATO!
EHP!


JAHOO! SONO IL RE PIU' FELICE DEL MONDO!

UDITE! UDITE!... DA QUESTO ISTANTE E' ABOLITO L'OBBLIGO DI PORTARE IL NASO DI CARTONE!
URRA'!
EVVIVA!

SI DIA INIZIO AI LAVORI PER IL CENTRO RURALE DEI COLTIVATORI DI CAROTE... E ANCHE DI QUELLO RICREATIVO PER LE BOLLE DI SAPONE!

VOGLIO CHE IL MIO POPOLO SIA LIBERO E FELICE!
W IL RE!

SONO DIVENTATO UN ALTRO!... MI SONO LIBERATO DA UN INCUBO!
EHM... PERO' IL MIO NASO E' RIMASTO LUNGO!

A VOLTE, NON RIESCO A PENTIRMI SINCERAMENTE DELLE MIE BUGIE...

...PERO' C'E' SEMPRE UN MODO PER ACCORCIARE UN NASO DI LEGNO, EH! EH!
AL FUOCO TUTTI I NASONI!
FINE 12

Alessandro

Durante l'ultimo *Cartoomics*, abbiamo avuto il piacere e l'onore di conoscere e fare due chiacchiere con **Alessandro Bocci**, 46 anni, disegnatore dall'interessantissimo portfolio. Ma diamo a lui stesso la parola per raccontarcelo.

Ciao Alessandro, raccontaci un po' di te e della tua carriera.

Faccio il fumettista da circa 20 anni, ho iniziato nel '94 con le edizioni **Star Comics**: il primo personaggio su cui ho lavorato è stato **Lazarus Led**, su testi di **Ade Capone**, e ho continuato fino al 2000. Nel 1997 ho avuto il piacere di lavorare per **Marvel Italia** con un episodio di **Conan**. Poi sono stato contattato dalla Bonelli e ho iniziato a lavorare su **Dampyr**. Negli ultimi anni ho iniziato a collaborare anche con editori stranieri, **Glenat** e **Soleil**, in Francia e Belgio.

Il mio è stato un iter lavorativo normale, direi "classico" per i tempi in cui sono partito: ho iniziato con un personaggio minore e ho fatto la mia gavetta; gavetta fortunata perché sono stato pagato per quei miei primi lavori, cosa che oggi non accade più, purtroppo. Ciò mi ha permesso di crescere in tranquillità professionalmente e artisticamente, fino ad arrivare a case editrici molto più grandi.

Diplomato geometra, ha trovato la sua strada tra le nuvole parlanti: meglio per noi appassionati di fumetti, che abbiamo così "guadagnato" un grande disegnatore che vuole avvicinare il fumetto alle gallerie d'arte

Bocci

di Sergio Brambilla

Ma prima di cominciare la tua attività da professionista quale è stata la tua formazione?
Non so dirti quando ho iniziato a disegnare, ricordo di averlo sempre fatto fin da bambino. Sono un autodidatta completo. Ho studiato per fare il geometra, professione che ho esercitato per otto anni, ma non mi ci trovavo per niente!

Quali autori consideri i tuoi maestri?
I maestri di riferimento sono tanti, anche perché prima di diventare professionista sono stato lettore. Avendo letto di tutto, è innegabile che abbia preso spunto un po' da tutti quelli di cui ho osservato il lavoro. Naturalmente ci sono autori che sono stati più importanti per me: penso a Fabio Civitelli e al primo Manara... Ma so che ho preso ispirazione da tante persone prima di formare il mio stile.

Che tecniche usi?
Tecniche tradizionali, io non uso il digitale, anche se sono molto affascinato da tutto ciò che è tecnologico, soprattutto per la colorazione. Ma essendo io un appassionato di disegno continuo ad amare quello classico: matita, china, carta... Faccio poi una scansione e per il colore utilizzo Photoshop, anche se non sono un gran colorista e i lavori che faccio per la Francia, per esempio, vengono poi colorati da coloristi professionisti. Per quanto riguarda il disegno invece – matite e chine –di solito faccio tutto io, anche se ultimamente, soprattutto per i lavori per la Francia, mi sto avvalendo dell'aiuto di inchiostratori, in modo da finire i lavori più velocemente.

Quanto impieghi in media per produrre un albo?
In un anno riesco a finire quasi due *Dampyr* e un albo per la Francia. Per un *Dampyr* servono dai 4 ai 5 mesi. Una cosa inconcepibile per il lettore medio che non vive il nostro mondo: la maggior parte delle persone che leggono un fumetto lo fa in 20 minuti senza pensare al tempo necessario per un panorama o una scena di gruppo ad esempio... Al punto che molti di loro pensano che sia sempre lo stesso disegnatore a produrre gli albi di una serie!

Domanda obbligatoria per noi di *Sbam! Comics*: cosa pensi della pubblicazione digitale dei fumetti?

◆ *Dampyr, nella versione di Alessandro Bocci.*

La pubblicazione digitale rappresenta sicuramente il futuro: è interessante perché si va verso un mondo con sempre più iPhone, iPad e altri dispositivi del genere. Io non sono contrario a priori a nulla di ciò che riguarda il mondo del fumetto, e la versione digitale non fa altro che contribuire a tutto il movimento: approvo tutto quello che viene fatto per aiutare il nostro media. Credo comunque che il collezionista cercherà sempre la carta, perché il fumetto è nato in quel modo. Se fosse nato oggi, probabilmente faremmo collezione di dischetti!

Stai lavorando in questo stand "Artists Alley": perché questa iniziativa?
Artists Alley *(la descriviamo nel box in basso, ndr)* nasce quasi per gioco un paio d'anni fa: sta andando bene e finché funziona la portiamo avanti. La mia opinione è che anche in questo caso, così come per il fumetto digitale, l'asticella della prestazione debba essere alzata, nel senso che la fiera fumettistica comincia a essere un po' stretta e dobbiamo indirizzarci verso i mercati dei collezionisti e verso le gallerie. Penso si debba cominciare a considerare l'originale di una tavola a fumetti molto di più "da" galleria d'arte: ci sono casi, infatti, di fumetti da livello superiore a certe opere artistiche che si vedono in giro; io vorrei avvicinare tutto ciò che è disegno originale all'arte, e voglio farlo senza compromessi: se io espongo in una galleria voglio farlo con la mia arte, quella del fumettista, non trasformandomi in pittore o illustratore.

Lazarus Ledd

Per conoscere meglio Alessandro Bocci: **www.alessandrobocci.com**

Artists Alley

Come detto nell'intervista, Alessandro Bocci fa parte dell'iniziativa **Artists Alley**: *un fenomeno diffusissimo, quasi "normale" negli Stati Uniti, che è invece una novità in Italia, gli Artists Alley sono gruppi di artisti che si propongono durante fiere e manifestazioni per farsi conoscere al grande pubblico, presentare le proprie opere, realizzare tavole su commissione e vendere originali, in modo del tutto svincolato da editori o altre strutture. Bocci ne ha fondato uno con Fabiano Ambu (di cui trovate la nostra intervista nelle pagine seguenti) e Marco Santucci (che invece incontrerete sul prossimo numero di* Sbam!*) e hanno chiamato il gruppo proprio "Artists Alley" per dare subito l'idea. Per saperne di più è disponibile il blog* artistsalley2010.blogspot.it.

Fabiano Ambu

A rapporto

dal Capitano

Una bella chiacchierata con Fabiano "Dampyr" Ambu, noto sul web come... "Capitan Ambu": le sue origini professionali, le sue tecniche, i suoi consigli agli esordienti e il suo parere sul digitale. Ma soprattutto un amore profondo per il fumetto italiano e per i suoi grandi maestri

di Sergio Brambilla

Professionalmente ho iniziato da dove mi trovo adesso, in **Bonelli** *con* **Mauro Boselli**. *Portai a lui le mie prime tavole, ma il mio stile non era ancora adatto per la serie. Sono serviti quattro anni di prove per* **Dampyr**; *al secondo anno di prove Mauro mi ha messo in contatto con* **Giuseppe Di Bernardo** *e ho iniziato a lavorare per* **L'Insonne** *realizzando il numero 7. Dopo due numeri ho mostrato i disegni a* **Fabio Celoni**: *gli sono piaciuti, così ho iniziato a lavorare con la Star Comics sulla serie* **Nemrod**, *del quale ho fatto il numero 2 e il numero 8. Quindi sono tornato da Mauro Boselli per proseguire il mio lavoro per Dampyr: sono stato inserito nello staff della serie e il mio primo numero è stato il 121, "La casa di Faust", che per mia grande fortuna era il numero del decennale! Proprio in questo periodo ho finito un altro numero – che uscirà a luglio – e sto iniziando una nuova storia scritta da un nuovo sceneggiatore,* **Samuel Marolla**. *Sono anche autore grafico di una serie per Star Comics, di cui faccio anche le copertine, in uscita ad aprile: si tratta di un legal thriller che s'intitola* **Law**, *con la sceneggiatura di* **Davide Caci** *e* **Giorgio Salati**; *Salati lavora per la Disney, mentre Caci, anche se ha scritto in passato libri sul fumetto, è alla sua prima sceneggiatura professionale.*

Questa, in pillole, la storia professionale di **Fabiano Ambu**, classe 1972, autore bonelliano dello staff di *Dampyr* che noi di *Sbam!* abbiamo potuto incontrare durante *Cartoomics*. Il gentilissimo Fabiano era impegnato nello stand di Artists Alley, realizzando disegni per i lettori, e si è soffermato con noi per questa chiacchierata, parlando di sè, del suo lavoro e del fumetto in generale.

Parlaci dei tuoi maestri, intesi come i tuoi insegnanti e come maestri che hai seguito come esempio.

Dopo il liceo artistico, ho frequentato l'Accademia di Belle Arti che mi ha insegnato a cimentarmi con mille cose diverse e avere la testa un po' più aperta. Se ho impiegato solo quattro anni per arrivare al livello professionale lo devo soprattutto all'Accademia. Considero i miei maestri **Battaglia**, **Toppi**, **De Luca**... grandi disegnatori, quelli che secondo me hanno dato davvero una svolta al fumetto italiano. Tuttora attualissimi, con trovate a livello grafico, nella costruzione e nella regia delle tavole im-

Fabiano Ambu durante l'intervista col nostro Sergio Brambilla.

pressionanti. E se anche un grande maestro come Miller ha preso spunto da De Luca, vuol dire che il fumettista italiano ha davvero raggiunto livelli importanti.

Le tue aspirazioni?
Sono un bonelliano da sempre, e la mia passione è sempre stato Dampyr, che seguo dal primo numero. Pensa che non ho mai fatto prove per nessuna altra serie della Bonelli! E mi piace molto il modo di scrivere di Mauro Boselli; se seguo una serie è perché mi appassiono al modo in cui sono scritte. Quando ho fatto le ultime prove per Dampyr, Mauro aveva ancora delle perplessità. Il problema è che in Star Comics mi è capitato di fare un intero albo di 96 pagine in due mesi e mezzo, un tempo improponibile: con un tempo di consegna così breve a volte ero costretto a tralasciare qualcosa dal punto di vista qualitativo. Per *Dampyr* invece mi sono preso il tempo necessario per tutte le mie prove e alla fine, guardando il lavoro, si vedeva che ero abbastanza preparato per fare la serie!

Che personaggio ti piacerebbe disegnare?
Apprezzo molto **Volto Nascosto**, perché secondo me Manfredi scrive benissimo, così come le serie di **Bruno Enna** e **Michele Meda**; sceneggiatori della Bonelli che mi piacciono e con cui vorrei collaborare. Inoltre mi piace molto lavorare con il colore, quindi – restando in ambito bonelliano – mi piacerebbe "provare" il **Dylan Dog Horror Fest**. Anche perché è uno dei progetti che trovo più interessanti in questo momento alla Bonelli.

Usi tecniche digitali per lavorare?
Non ho problemi con la tavoletta, ma preferisco ancora utilizzare la matita. La sensazione che mi dà il foglio di carta non la provo con la tavoletta, che a volte rischia di essere un "filtro" sul tuo segno: il fatto di poter "tornare indietro" limita la crescita del disegnatore. Se sbagli, ad esempio, una testa, quando disegni con carta e china sei costretto a ridisegnarla e questo ti aiuta a migliorare, a sistemare le dimensioni e le proporzioni. Con la tavoletta ti abitui al fatto di poter fare facilmente correzioni e rischi di perdere in attenzione. Un po' lo stesso effetto che l'uso di internet ha avuto sulla memoria: la utilizziamo molto meno perché abbiamo sempre la possibilità di fare una ricerca sul web e scoprire ciò che ci serve.
Se si guardano molti lavori di oggi, a parte quelli realizzati da autori che utilizzano la tavoletta solo per sperimentare soluzioni particolari o da autori dotati di una capacità pazzesca (come Moebius), si nota che il segno tende a standardizzarsi. Io vedo

molti che disegnano in maniera simile, soprattutto nella produzione seriale. Si nota la linea troppo "pulita", soprattutto negli albi americani. E poi... la tavoletta si scalda! Io preferisco ancora utilizzare la matita.

Cosa consigli agli esordienti di oggi?
Anche se è difficile, perché un disegnatore tende a essere egocentrico di natura, un autore esordiente deve essere umile. La vera umiltà è quella che ti permette di mostrare il tuo lavoro ed essere pronto a ricevere consigli e critiche. Bisogna essere pronti a mettersi in gioco, a dover rifare le stesse tavole svariate volte. Non bisogna pensare a un rientro economico immediato, perché il fumetto non è una macchina da soldi, neanche per chi ci lavora a livello professionale. È qualcosa che si fa principalmente per passione. Il consiglio è quello di leggere, leggere tanti fumetti e non solo quelli. Per essere un autore al passo coi tempi è importante essere informati sull'arte, la fotografia e la grafica; capire come gira il mondo aiuta a esse-

◆ *Law, di Davide Caci e Giorgio Salati, la nuova serie Star Comics di imminente uscita di cui Fabiano è autore grafico.*

re sempre moderni e pronti a mettersi in gioco. E poi: ragazzi, guardate i nostri disegnatori! Sono stati protagonisti di tante innovazioni. Riflettendo sulla recente scomparsa di Moebius, mi sono chiesto chi potrebbe sostituire un autore di quel livello. E sinceramente trovo difficile trovare qualcuno che possa andare oltre autori come lui o come quelli di cui parlavo prima, Toppi, Battaglia, De Luca. Molti giovani autori però non li conoscono nemmeno. Io tengo dei corsi a Bergamo e quando ho mostrato agli allievi i lavori di De Luca ho aperto loro un mondo nuovo. Il giorno dopo sono stati loro stessi a portare tavole con gli spunti presi dal grande autore.

***Sbam!* è una rivista digitale, tecnica di diffusione che soprattutto negli Usa si sta diffondendo rapidamente. Cosa ne pensi?**

Ritengo il fumetto digitale una forma di comunicazione che va benissimo. Personalmente ho qualche difficoltà a leggerlo perché mi stanco facilmente. Ho preso anche un tablet per comprendere meglio le nuove tecnologie e devo dire che quelli che funzionano di più sono i fumetti americani, con i loro colori brillanti. Dovessero calare i costi dei device, potrebbe diventare una cosa utile, anche se temo che a portare il fumetto tradizionale sul digitale ci sia il rischio di scaricamenti selvaggi, un rischio che il fumetto, a differenza di musica e cinema, non può permettersi; una realtà come la Marvel potrebbe sopravvivere con altri prodotti come gadget e film. Ma in Italia sarebbe difficile: Sergio Bonelli aveva le idee molto chiare e il digitale non lo voleva assolutamente.

Per quanto mi riguarda, io farei delle serie pensate solo per il digitale, alternative a quelle tradizionali.

Concludiamo con una curiosità: ti sei raffigurato nei panni di capitan Harlock. Perché ti chiamano il Capitano?

Tutto è nato online, nei forum in cui entravo mi piaceva entrare in polemica con gli altri. Quando ho aperto il mio blog mi hanno dato il soprannome di "Capitano" perché prendo sempre la parte dei soggetti più deboli dal punto di vista dei diritti del fumetto! Così è nata una sorta di gioco con gli amici online. E poi *Capitan Harlock* è un cartone animato ancora oggi attualissimo, lo seguivo sempre!

Per conoscere meglio il lavoro di Fabiano Ambu: **www.fabianoambu.com**

Dylan Dog
L'assassino della porta accanto

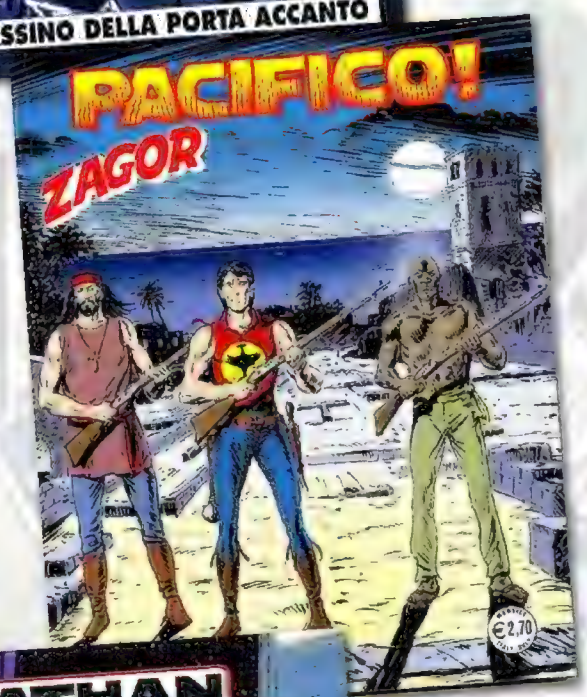
Soggetto e sceneggiatura: *Fabrizio Accatino*
Disegni: *Sergio Gerasi*

OK, dopo Tiziano Sclavi Dylan Dog non è più stato lo stesso e mai più si arriverà alle vette sclaviane, siamo tutti d'accordo. Anche noi di Sbam! *abbiamo criticato gli ultimi numeri di Dylan, poco interessanti, con Groucho quasi scomparso e con fidanzate sempre diverse per l'Indagatore dell'Incubo, senza che gli autori si scomodino neppure a dirci chi sono, da dove vengono e che fine fanno ad albo chiuso. Ma stavolta... Stavolta abbiamo in mano un gran bell'episodio, molto "horror classico", dai toni surreali, con Dylan che colloquia sì con l'ennesima fidanzata ma solo per lettera (lettera a penna d'oca s'intende) mentre un criminale efferato agisce nell'ombra. Bello, anche per gli ottimi disegni di Gerasi!*

Zagor 561 (Zenith Gigante 612)
Pacifico!

Soggetto e sceneggiatura: *Jacopo Rauch*
Disegni: *Domenico e Stefano Di Vitto*

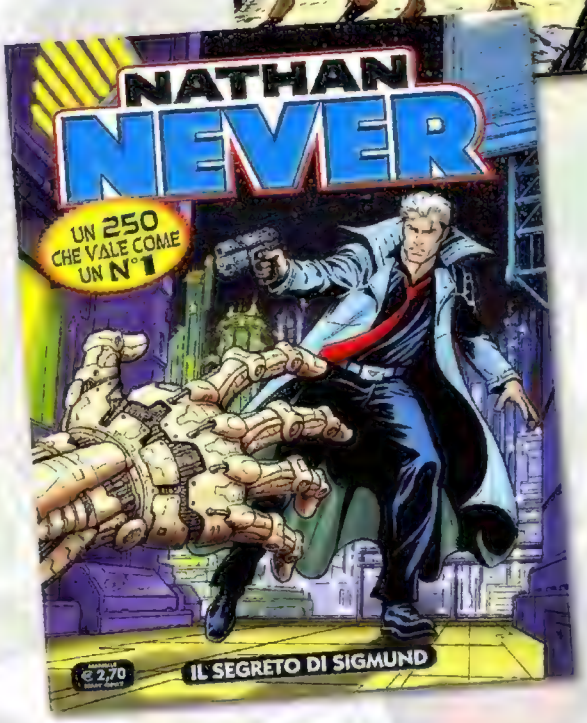
Siamo davvero di fronte a una delle migliori storie di Zagor degli ultimi anni: in piena jungla panamense, lo Spirito con la Scure affianca il misterioso Capitan Mission nella lotta agli schiavisti del bieco McGunn, meglio noto come Diablo Yanqui...



Nathan Never 250
Il segreto di Sigmund

Soggetto: *Antonio Serra*
Sceneggiatura: *Mirko Perniola*
Disegni: *Sergio Giardo*

Quasi un "reboot" in stile DC Comics, questo storico 250esimo numero di Nathan Never. Secondo gli autori, un ottimo punto di partenza per prendere in mano la serie: per chi conosce il personaggio e non lo segue più da un po' di tempo; per gli affezionatissimi lettori dell'Agente Speciale Alfa che possono godersi una buona storia; e soprattutto per chi Nathan non ha idea di chi sia e mai l'ha letto prima.



Flashpoint

In epoca di Internet e globalizzazione, rimane poco spazio per le «sorprese». Ormai da mesi, per esempio, più o meno tutti i fumettofili del mondo (Italia compresa) sanno che negli States l'universo supereroistico della DC Comics è stato rovesciato come un calzino, attraverso l'azzeramento della continuity e un vero e proprio «**reboot**», caratterizzato dal lancio di 52 testate nuove di zecca. Cosa altrettanto nota è che punto di partenza di questo autentico cataclisma narrativo sono gli eventi della miniserie **Flashpoint**, orchestrati a colpi di paradossi temporali da quel **Geoff Johns** che, ormai da qualche anno, rappresenta il deus ex machina di tutti i principali eventi di casa DC. Ecco perché, nel momento in cui la mini in questione approda nelle fumetterie del Belpaese per i tipi della RW - Lion, anche il lettore più distratto (o assolutamente digiuno di albi originali made in Usa) sa già a grandi linee che cosa aspettarsi dalla trama.
Nessuna sorpresa, quindi. Ma un po' di curiosità senz'altro sì, visto che siamo pur sempre di fronte al crossover destinato a fare piazza pulita (in maniera definitiva? I vertici della casa editrice giurano di sì, ma chissà...) del DC Universe come lo abbiamo conosciuto finora.
La storia in breve: svegliatosi dopo una notte trascorsa nel suo laboratorio, l'agente della scientifica **Barry Allen**, alter ego del velocista **Flash**, si ritrova in un mondo che non riconosce più. Un mondo in cui l'epopea dei supereroi come lui (e il lettore) l'ha vissuta, non è in realtà mai accaduta. Un mondo senza **Superman** e la **Justice League**, devastato dalla guerra senza quartiere tra gli imperi di Atlantide e Themyscira, guidati rispettivamente da **Aquaman** e **Wonder Woman**. E, soprattutto, un mondo in cui Barry, privato della supervelocità, non

è Flash. Dietro a tutti questi sconvolgimenti s'intravede il piano di un vecchio nemico, che ha alterato alcuni eventi del passato dando origine a una linea temporale alternativa, che il velocista scarlatto (o meglio, l'ex velocista) dovrà provare a correggere. Ma come? Tanto per cominciare, cercando l'aiuto dell'unico tra i suoi antichi alleati che sembra esistere anche in questo mondo impazzito: Batman...
La creazione di una nuova realtà attraverso qualche tipo di manipolazione (temporale, piuttosto

che mistica), con conseguente stravolgimento di una serie di personaggi ed eventi, non rappresenta certo un espediente narrativo estremamente originale per il fumetto americano degli ultimi decenni. La Marvel, per esempio, vi ha fatto ampio ricorso in saghe di successo come *Giorni di un futuro passato* o *House of M*.
Ciononostante, fin dall'inizio (questo volume raccoglie i primi due episodi dei cinque che compongono la miniserie) Johns riesce a mantenere sufficientemente vivo l'interesse del lettore. E lo fa optando per un registro fortemente introspettivo, focalizzato sulla caratterizzazione dei singoli personaggi e in particolare sul senso di smarrimento del protagonista centrale Barry Allen, piuttosto che sullo scontato e superficiale approccio corale che troppo spesso contraddistingue maxi-saghe di questo tipo. Una scelta apprezzabile e coraggiosa, che ci induce a perdonare all'autore anche alcune forzature altrimenti non troppo digeribili (che dire, per esempio, dell'escamotage messo in piedi da Barry nel secondo episodio per cercare di recuperare i suoi poteri?). Al termine della lettura, comunque, l'impressione prevalente è che la trama debba ancora entrare nel vivo, e che Johns si sia finora limitato a disporre i pezzi sulla scacchiera in vista dei fuochi di artificio che dovrebbero caratterizzare il secondo volume. Nell'attesa, promozione a pieni voti per le matite di Andy Kubert, grintose e spettacolari quanto basta per rendere giustizia a uno degli eventi fumettistici più attesi dell'anno.

(Marco De Rosa)

Geoff Johns, Andy Kubert
Flashpoint vol. 1
RW-Lion, 2012 - 9,95 euro

Spider Island
Spider-Man nnr. 576 ss.
Testi: *Dan Slott*
Disegni: *Stefano Caselli, Humberto Ramos*
Edizione *Panini Comics*

Allora: siamo a Manhattan, notoriamente un'isola. **Peter Parker** *è un uomo felice, ha una nuova morosa, la bella poliziotta* **Carlie Cooper**, *e un nuovo lavoro, per una volta redditizio. Resta il mistero di dove trovi il tempo di lavorare, preso come è tra i* **Vendicatori**, *i* **Nuovi Vendicatori**, *la* **Fondazione Futuro** *(ex Fantastici 4, rimasti in tre dopo la dipartita del buon Johnny Storm; anche se già qualcosa bolle in pentola riguardo un suo celere ritorno) e i suoi giri notturni per pattugliare la città.* **J. J. Jameson** *è sindaco della Grande Mela ed è sempre 'zzatis-*

simo con l'Uomo Ragno, ma adesso che non fa più il giornalista pare che la cosa non influenzi più di tanto il popolo tutto.
Intanto è tornato in auge **lo Sciacallo**, *classicissimo nemico di Spiderman (per l'occasione agghindato – lo Sciacallo, non Spiderman – con un elegante pantaloncino a pinocchietto, mentre in origine era invece bello biotto). Lo Sciacallo, dicevamo, ha la mania di clonare le persone, e infatti fu "colpa" sua la famosa, contestatissima Saga del Clone dei tempi che furono. E adesso pensa bene di diffondere in città antipatiche cimici dei letti (bleah!) geneticamente modificate che appioppano poteri di ragno a chiunque pensino bene di pungere. Tra coloro che si trovano di punto in bianco trasformati in uomini-ragno (o donne-ragno ovviamente) le reazioni sono diverse: qualcuno va anche fuori di testa, ma soprattutto tanti non vivono secondo il motto "da grandi poteri derivano grandi responsabilità" le nuove opportunità, e anzi ne approfittano biecamente.*
Un gran caos, insomma, cui Vendicatori e Fondazione Futuro tentano di rimediare mettendo in quarantena tutta l'isola di Manhattan (da qui il titolo della saga) e cercando un antidoto al "morbo". Peter Parker ha anche un problema in più: farsi riconoscere in questa sterminata folla di suoi epigoni!

Per il momento non sappiamo ancora dove voglia arrivare il buon **dottor Miles Warren**, *alias lo Sciacallo, nè che conseguenze avrà tutto questo sulla già incasinatissima vita del nostro amichevole tessiragnatele di quartiere. Di certo (c'è bisogno di dirlo?), dopo questa saga nulla sarà più come prima!*
Trama intricata al punto giusto, opera di **Dan Slott**, *e disegni a più mani: per ora abbiamo visto le tavole del "nostro"* **Stefano Caselli** *e di* **Humberto Ramos**.

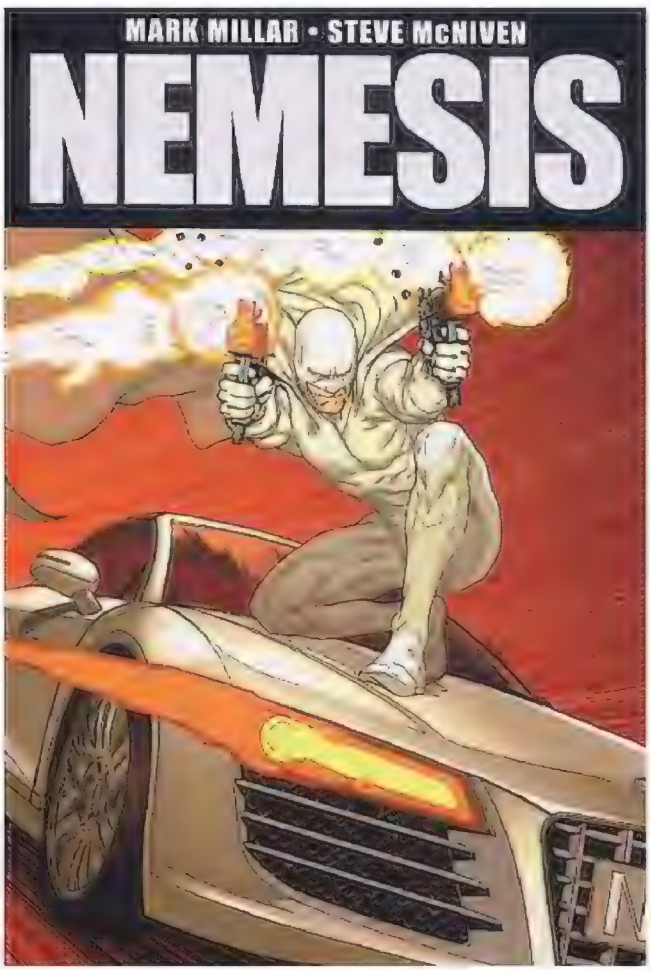
REVIEWS

Nemesis

"*Crime is awesome and so am I*" (*il crimine è grandioso e lo sono anch'io*). Questo uno dei claim politically incorrect che campeggia sulla copertina originale di uno dei quattro albi di ***Nemesis***. Al di là dell'effetto disturbante che può avere un'affermazione così esplicita sul pubblico più sensibile, ad un esame più critico e disincantanto risulta assolutamente vera. Originale, adrenalinico, macchiavellico, il fumetto Nemesis fa grottescamente sembrare il crimine qualcosa di grandioso e, attraverso la partecipazione alla totale follia del personaggio, fa sembrare grandioso anche il personaggio stesso, se non altro nel nobile universo dell'intrattenimento efficace.

L'idea centrale di Nemesis è audace: "Cosa succederebbe se chi ha un enorme potere economico, logistico e intellettuale si dedicasse al crimine?". In un universo supereroistico avremmo il "solito" scienziato pazzo, ma nell'universo dell'autore **Mark Millar** (*Wanted*, *Kick-Ass*), il più realistico possibile per un fumetto, non potremmo che avere... Nemesis.
Il nome stesso racchiude il senso del personaggio (*Nemesis* significa *nemico giurato*): forte, agile, inarrestabile, spietato, vendicativo, intelligentissimo, dotato delle ultime tecnologie e di una serie infinita di scagnozzi fedelissimi.

Questo originale personaggio deriva da un interessante processo di concettualizzazione: una inversione dell'icona **Batman**. Batman si veste di nero, Nemesis di bianco. Batman è ricco, intelligentissimo, tecnologicamente all'avanguardia, così come Nemesis, ma combatte per la giustizia e



per vendicare la morte dei genitori, Nemesis combatte perché il vuoto interiore e la noia non possono che generare orrori.

La costruzione degli eventi, ricca di colpi di scena, è talmente vertginosa che si rischiava una chiusa inefficace, ma una volta tanto un finale aperto non è un mero espediente per lasciare spazio a un seguito, ma un vero e proprio concetto utilizzato saggiamente per dare un senso alla narrazione. Saranno proprio il non-detto e l'inspiegato a chiarificare l'intento dell'autore che, in linea con le due opere precedenti, articola ancora una volta il concetto del "crimine" nelle sue derivazioni estreme, disturbanti e alla fine grottesche.

Steve McNiven (*Civil War* e *Vecchio Logan*, sempre in coppia con Millar) disegna la storia senza particolari guizzi sperimentali: le vignette sono rigorosamente rettangolari, sebbene di dimensioni diverse. La crudezza psicologica della storia va di pari passo ai dettagli grafici particolarmente espliciti. I volti sono estremamaente espressivi, tranne Nemesis che viene volutamente rappresentato in modo quasi neutro: su di lui si leggono solo la concentrazione e l'ironia beffarda.

Unico neo dell'opera è la sua brevità: forse una storia così ricca e arzigogolata si sarebbe potuta sviluppare in più albi.
Nemesis è un fumetto sperimentale: non tutti i lettori potrebbero essere pronti a leggere di crimini spaventosi, infarciti di violenza e sangue, ma se si ha lo stomaco abbastanza forte e la mente abbastanza aperta per capire l'intento dell'autore, Millar ci regala una storia sopra le righe, di grandissimo intratenimento politically incorrect, sceneggiata benissimo e dall'indubbia originalità.

(Filippo Massaro)

Mark Millar, Steve McNiven
Nemesis
Panini Comics, 12 euro

The Goon: Il giorno dell'Avvoltoio

Pur se con colpevole ritardo, è arrivata da pochissimo anche in Italia la serie vincitrice di ben cinque *Eisner Award*, ideata, scritta, disegnata dalla mente (perversa) di **Eric Powell**: ***The Goon***. Ovviamente ci siamo precipitati a comprarla, sfruttando anche l'ottima idea che **Panini Comics** (l'editore) ha avuto: oltre alla vendita del singolo volume, infatti, è possibile reperire un pack con i primi tre volumi a soli 36 euro, risparmiando di fatto 8 euro rispetto all'acquisto dei libri singoli. Ma cos'è *The Goon*? Siamo di fronte a una di quelle opere peculiari che escono molto raramente e che innalzano di moltissimo lo standard qualitativo del nostro media preferito. Volendo citare un riferimento, forse la serie che più gli si avvicina è *Hellboy*. Non a caso lo stesso Eric Powell non nasconde le sue fonti di ispirazione... che anzi, diventano un ottimo pretesto per il cross-over delle due collane (in America sono entrambe di proprietà della **Dark Horse**) che occupa la sezione centrale del terzo volume. Ma siamo qui a recensire il primo e stiamo divagando...

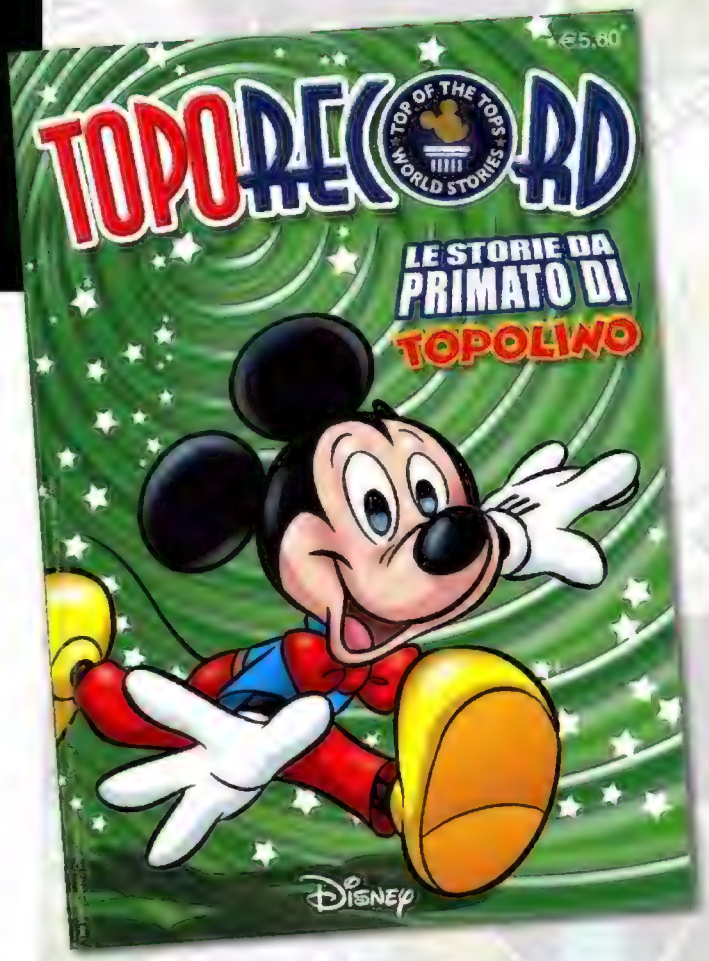
Il mondo di Goon è strano (infatti si tratta di un fumetto "weird"): a fianco di mafiosi e malavitosi si trovano calamari giganti, preti zombie provenienti dal west, freak, alieni monocoli, arpie e altre nefandezze.

Il protagonista, Goon (in italiano potremmo tradurlo con *sgherro*), appare come il braccio destro del criminale **Labrazio**... se non fosse che in verità questi è morto ed è proprio il Goon a comandare tutto. Come la creatura di Mignola, anche lui si esprime a cazzotti, piuttosto che a parole: è un'inarrestabile macchina da combattimento, temuta da tutti, che siano mostri, non-morti, teppistelli o ragni giganti che giocano a poker... La narrazione ha però il gran pregio di far emergere un'ambientazione tanto strana e a prima vista sconclusionata grazie al procedere degli eventi: la storia entra subito nel vivo senza dirci nulla sui personaggi o sul loro background. Saranno le loro azioni a farci capire chi sono e qual è il loro modus operandi. Ma di carne al fuoco ce n'è ben di più: non è infrequente trovare, tra una pagina e l'altra, delle pubblicità che non sapremmo se definire inquietanti

o spassose: su tutte spicca quella del kit per la lobotomia, in cui una gentile signora afferma: "Tutti mi chiamavano scema, ma ora sono la più intelligente della classe". Ma anche la pubblicità delle pillole dimagranti con una lista enorme di gravissimi effetti collaterali (ma odiata dai terroristi), o quella della Furia Atomica, supereroe di un'ipotetica golden age che polverizza i nemici comunisti con il suo cervello nucleare. Addirittura, alcuni personaggi di queste pubblicità diventano poi protagonisti della serie principale, coma la foca psichica, che indossa un turbante e "parla" sempre a sproposito...
Sboccato, irriverente, violento, pulp, fuori dagli schemi (e anche un bel po' di testa): *The Goon* è tutto questo e molto di più. Se si ha voglia di una lettura fresca, che non sappia di già visto e che sia originale, e se le atmosfere di *Hellboy* non ci dispiacciono, allora siamo di fronte a un acquisto da non perdere. Artisticamente non mancano i tocchi da maestro: dal fotoromanzo presente nel terzo volume al passaggio dalla china alle matite senza colori durante i numerosi flashback (come quello sulle origini dell'Avvoltoio, "un vivo che mangia la carne dei morti viventi", una sorta di zombie al contrario). Speriamo solo che Panini prosegua la pubblicazione, magari cercando di colmare l'enorme gap che ci divide con la pubblicazione statunitense (negli USA è già disponibile il sedicesimo volume, qui ne abbiamo tre)..

(Mattia Caruso)

Eric Powell
The Goon: Il giorno dell'Avvoltoio
Panini Comics, 2012 - 14 euro



Toporecord
le storie da primato di Topolino
Autori vari
Collana Disney Time nr. 58, marzo 2012

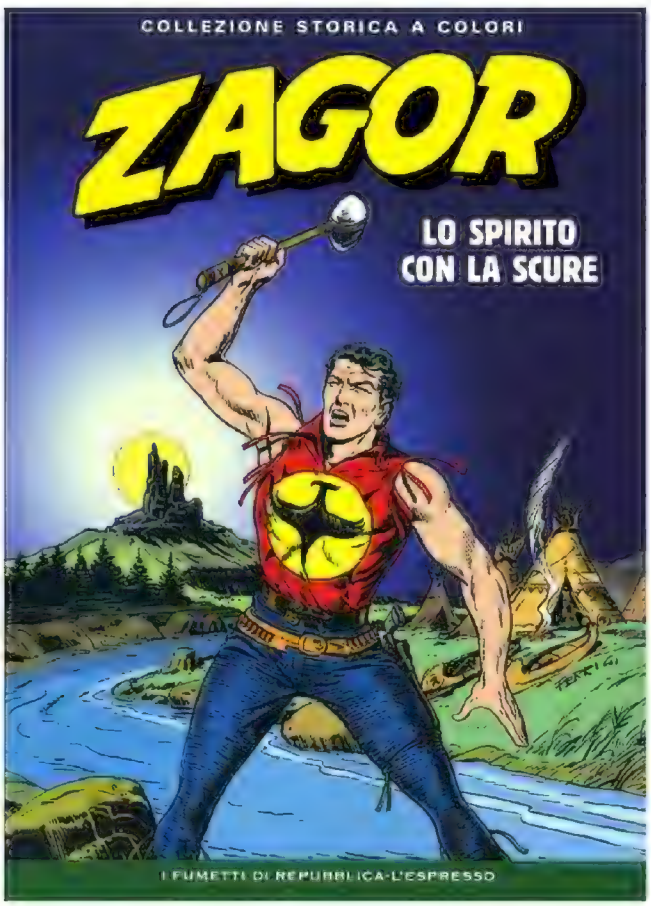
Tra le numerose pubblicazioni Disney che mensilmente affollano le edicole, questo volumetto ha attirato la nostra attenzione per la qualità (e/o peculiarità) delle storie selezionate: come già lascia intendere il titolo, si tratta di una raccolta di classici più o meno recenti che, per un motivo o per l'altro, meritano il titolo di "Top of the Tops".
La vera chicca del volume è la storia indicata come **la più cinematografica***: una bellissima versione topoliniana del leggendario* **Casablanca***, il film di Michael Curtiz con Humphrey Bogart e Ingrid Bergman. Pubblicata originariamente su* Topolino *nel 1987, è opera di Giorgio Cavazzano sia per i testi che per gli splendidi disegni, realizzati in*

bianco e nero (come il film) con affascinanti effetti di mezzetinte! Un capolavoro!
La carrellata comprende anche due storie entrate davvero nel Guinness dei Primati *ufficiale: la storia più grande e quella più piccola. La prima è* **Ciccio e il compleanno sottosopra**, *testo di Alberto Savini, Fausto Vitaliano e Teresa Radice, disegni di ben 35 disegnatori diversi. È entrata nel Guinness nel 2005 come la striscia a fumetti più lunga del mondo (record riconosciuto durante Lucca Comics 2005): 242,45 mt! La storia più piccola è invece* **Topolino ino ino**, *di Alessandro Sisti e Claudio Sciarrone (1997): è composta da 25 minitavole in bianco e nero riprodotte su una sola, unica pagina!*
*Seguono nell'ordine la storia più virtuosa (***Sfida a Topolinia**, *1987, di Tito Faraci e Giorgio Cavazzano), la storia disegnata da più disegnatori (***Zio Paperone e l'incredibile avventura di capodanno**, *2001, testi di Alberto Salvini, disegni di 42 diversi artisti), la storia più radiofonica (***Paperino e Paperica in giallo in onda**, *2005, testi di Vincenzo Mollica e Tito Faraci, disegni ancora del mitico Cavazzano), la storia più vintage (***Topolino e il fiume del tempo**, *1998, testo di Francesco Artibani e Tito Faraci, disegni di Corrado Mastantuono: ripropone a fumetti il leggendario cortometraggio* **Steamboat Willy**, *esordio assoluto di Mickey Mouse nel 1928), la prima storia muta (***Due passi nel parco...**, *2009, testi e disegni di Enrico Faccini), la storia più romantica (***Qui, Quo, Qua e il tempo delle mele**, *1988, disegni di Massimo De Vita su testi di Massimo Marconi: evidente riferimento al film che rese celeberrima Sophie Marceau, è una delle rare occasioni in cui i tre nipotini vivono momenti diversi, distinguendosi l'uno dagli altri) e la storia più buia (***Paperi a tentoni**, *2009, Marco Bosco e Nicola Tosolini, rispettivamente su testi e disegni).*
Chiude il volume la storia più teatrale: la commedia classica **Miseria e nobiltà**, *con Topolino nel ruolo che fu del grandissimo Totò. La storia, pubblicata nel 1993 con i disegni di Giorgio Cavazzano, è stata scritta da Francesco Artibani coadiuvato dall'attore Lello Arena, appassionato disneyano e grande attore napoletano. Chi meglio di lui?*

REVIEWS

Zagor Collezione Storica a Colori

L'idea era di scrivere una breve recensione. Ma non ci sono riuscito. **Zagor** è un amico d'infanzia: da bambino ho costruito la sua scure col cartone miliardi di volte, e con questa ho cambattuto per liberare **Darkwood** dal cattivone di turno o per aiutare il valoroso **Manetola** o per dare una lezione all'antipaticissimo **Supermike**... Quindi oggi, rileggendo l'avventura dell'esordio di questo mito, come volete che faccia a cercare di localizzare il perché e il percome di una vignetta, gli eventuali difetti della trama, il bello e il brutto della sequenza della tale pagina? Eppoi, il primo Zagor è un monumento, e i monumenti non si "valutano". A proposito di monumenti, le avete viste le firme di questo volume? **Guido Nolitta** e **Gallieno Ferri**. All'epoca erano due trentenni, molto lontani da ciò che sarebbero diventati. Ma erano già – e comunque – Guido Nolitta e Gallieno Ferri.
E allora? Allora ho riletto queste avventure solo per il gusto di riviverle, e ho cercato solo di notare certe statistiche storiche: **Regan** è il primo nemico, **Kanoxen** il primo indiano "cattivo", **Cico** compare ben prima dello stesso Zagor in questa prima avventura... Di questo però parlano molto meglio di me **Luca Raffaelli**, **Graziano Frediani** e **Moreno Burattini** nell'introduzione al volume. E quindi?
Quindi mi sono divertito a vedere che Cico all'inizio indossa quell'atroce sombrero sui baffi a manubrio che fanno molto "messicano" da film anni Cinquanta, ma perde l'uno e accorcia gli altri lungo la storia. Sempre Cico, inizialmente esclama sempre *Caramba*, mentre il mitico, personalissimo *Caramba y carambita* arriva solo a pagina 56 (numerazione di pagina di questo volume). Qualcosa di simile capita all'urlo di Zagor, che compare per la prima volta a pagi-



na 29 ma come *Aayk-aaahhh-aaaaykhhh*: diventa il familiare *Aaahyaaaaaakk* a pagina 32. Anche la sua esclamazione-tipo Per mille scalpi risuona per la prima volta a pagina 27, ma non è ancora uno standard: Zagor esclama anche cose tipo *Per mille bisonti* (pagina 24) e perfino *Per mille diavolacci* (pagina 77), anche se non manca il più familiare *Per mille tamburi* (pagina 172). Pronuncia anche il mitico *Per tutti i tamburi di Darkwood* a pagina 178, anche se a quel punto della storia Darkwood è ancora un concetto non ben definito (ma è evidente che la foresta degli agguati del titolo non può essere che Darkwood!). L'aquila simbolo sul costume dello Spirito con Scure è meno stilizzata e più realistica nelle prime vignette, ma si evolve rapidamente fino al simbolo attuale già nel corso della prima avventura. Originali anche i polsini di pelle che compaiono e scompaiono dagli avambracci del nostro eroe, fino a venire dimenticati del tutto.

La caratterizzazione dei personaggi è invece già ben definita da questa prima storia: Cico è già un pasticcione un po' vigliacco per quanto spaccone, ma è sempre pronto a intervenire con insospettabile coraggio e determinazione al momento giusto; Zagor chiarisce fin da subito il suo ruolo di eroe senza macchia e senza paura, avvolto in quell'aura di mistero che lo rendono un semidio agli occhi degli indiani. È vero però che è più sanguinario nelle battaglie (vedi la sparatoria sui Delaware a pagina 144) e più rude nel comportamento rispetto a come lo conosciamo oggi (per esempio definisce a più riprese gli indiani "musi rossi", impensabile nello Zagor successivo!).

Nella seconda storia del volume, "Il totem scomparso", il tono è più scanzonato, la storia è pensata evidentemente per un pubblico più giovane e la parte comica è più evidente: spesso i pugni fanno "bonk!", l'avversario svenuto ha le stelline davanti agli occhi, quando Cico è catturato dai Piedi Neri viene torturato mediante... solletico!

Ma, signore e signori, queste storie sono... Storia. Ed è un vero piacere poterle rileggere!

(Antonio Marangi)

Guido Nolitta, Gallieno Ferri
Zagor Collezione storica a colori
I fumetti di Repubblica-L'Espresso

Wolf-Man

Okay, lo ammetto: quando si parla di **Robert Kirkman**, rischio di non essere del tutto obiettivo. E, magari, di lasciarmi andare a giudizi fin troppo zuccherosi.
Il fatto è che, ormai da tempo, il trentatreenne geniaccio del Kentucky non sbaglia un colpo. Non solo continua a deliziarci con la saga zombie-esistenzialista di ***The Walking Dead***, di gran lunga (almeno secondo il mio modesto parere...) il miglior fumetto seriale americano dell'ultimo decennio (ne abbiamo parlato nello scorso numero di *Sbam! Comics*), ma anche quando decide di cimentarsi con tematiche più classicamente supereroiche, il livello qualitativo delle sue storie rimane clamorosamente sopra la media.
Che dire, per esempio, di un gioiellino fin troppo sottovalutato come ***Invincible*** (pubblicato in Italia dalle Edizioni BD), che a livello di brio e freschezza rappresenta tutto ciò che *Ultimate Spider-Man* avrebbe dovuto essere ma non è mai riuscito a diventare? E a proposito di Marvel, non stupisce che anche Panini Comics abbia voluto cavalcare l'effetto-Kirkman rispedendo in fumetteria, proprio in questi giorni, una sua opera tutto sommato marginale come *L'incorreggibile Ant-Man* (Collezione 100% Marvel, 13 euro).
Anche il serial oggetto di questa recensione, ***Lo stupefacente Wolf-Man***, è un fumetto supereroico, seppur insaporito da qualche spruzzatina horror. A presentarlo ai lettori italiani è oggi **Magic Press**, con un volume che raccoglie i primi sette numeri della collana originale Usa, edita da Image.
Il protagonista, non è difficile intuirlo, è nientepopodimenoche un licantropo. Un uomo lupo fatto e finito, sotto la cui pelliccia si cela **Gary Hampton**, industriale di successo con moglie e figlia adolescente, che durante una vacanza in campeggio viene praticamente sbudellato da quello che si crede essere un orso. Segue mesetto di coma e, guarda caso in corrispondenza con la prima notte di plenilunio, improvviso risveglio e miracolosa guarigione. Una volta tornato a casa, complici le telecamere a circuito chiuso della villa che lo immortalano in forma lupesca, il nostro comprende l'incredibile verità: ad aggredirlo non è stato un semplice orso, e

ogni volta che nel cielo si staglia la luna piena, lui si trasforma in un lupo mannaro! Ma le sorprese non sono finite: alla sua porta, infatti, si presenta il misterioso **vampiro Zechariah**, che si offre di aiutarlo a comprendere a controllare la sua nuova natura...

Parte in sordina, *Lo stupefacente Wolf-Man*. Divertendosi a mischiare e sovrapporre i generi: siamo di fronte a una storia di supereroi? A una saga dell'orrore? A un family drama, che approfondisce i difficili rapporti tra Gary, la moglie e la figlia, entrambe – per inciso – a conoscenza del suo segreto? E non appena ci solletica il sospetto che quel furbacchione di Kirkman voglia invece indulgere al lato più ironico e parodistico della vicenda, complice il tratto smaccatamente cartoonesco del penciler esordiente **Jason Howard**, ecco che a richiamarci all'ordine arriva una sequenza ad alto tasso drammatico, magari condita da abbondanti venature splatter. In più, ogni episodio si conclude con uno spiazzante *cliffhanger*: uno di quei colpi di scena ottimamente congegnati dei quali Kirkman è maestro (vedere in proposito il già citato *The Walking Dead*) e che ti fanno venire una gran voglia di leggere subito la storia successiva.
In sintesi: non siamo dalle parti del capolavoro, questo è certo. Ma se avete voglia di investire 15 euro per un fumetto americano divertente, innovativo quanto basta e soprattutto scritto alla grandissima, date una possibilità a Lo stupefacente Wolf-Man. Vogliano scommettere che non ve ne pentirete?

(Marco De Rosa)

Robert Kirkman – Jason Howard
Lo stupefacente Wolf-Man vol. 1
Magic Press, 2012 - 15 euro

IN EDICOLA

Durango

Testi, disegni e copertina: *Yves Swolfs*
Edizione *GP Publishing*

La casa editrice modenese GP Publishing ripropone Durango, *serie dei primissimi anni Ottanta, opera sia per i testi che per i disegni del belga Yves Swolfs. È un western di stile classico che più classico non si può, nemmeno col candeggio, la pubblicazione è partita lo scorso febbraio con una serie mensile a 2,90 euro.*
Fine Ottocento, tra le nevi del Wyoming. Il protagonista – evidentemente ispirato a Jean-Louis Trintignant nei film di Sergio Corbucci – è un pistolero dall'animo nobile, anche se si guadagna la vita come bounty killer.
La pubblicazione della GP è realizzata nel tipico formato bonelliano. Purtroppo però le splendide tavole di Swolfs sono realizzate su quattro strisce (e non sulle solite tre dei bonelliani "autentici") e risultano quindi eccessivamente rimpicciolite alla lettura. Un vero peccato.

COMICS SBAM!

Dario Brugnone

Ritorno a casa

In queste pagine il fumetto *Ritorno a casa*, un lavoro che – nelle intenzioni del suo autore Dario Brugnone – vuole essere un omaggio al "fumetto dell'insolito", tipico di gloriose riviste come *Creepy*, ed al fumetto popolare italiano.

Dario nasce nel 1975 e fin da piccolo si innamora di disegno e fumetto, grazie a suo padre, che condivide e gli tramanda questi interessi.

Segue un iter di studio molto lontano da qusi ambiti, ma continua a coltivare come hobby le sue passioni, sia da appassionato che da fumettista autodidatta.

In anni recenti frequenta un centro artistico della propria città ove partecipa, tra l'altro, ad una campagna a fumetti per la sensibilizzazione contro la guida in stato di ebbrezza.

RIT'ORNO A CASA
NON CE LA FARAI MAI A PRENDERMI, LUMACA!
AH AH! NE SEI SICURO? EPPURE LO SAI CHE, DOPO DUE MESI CHE MANCHIAMO, NON VEDO L'ORA DI TORNARE AL VILLAGGIO!
AH, DAVVERO? EPPURE DALLA TUA ANDATURA NON SI DIREBBE PROPRIO, AMICO!
EHI, MA...
MA...COSA? PERCHE' TI FERMI?
MMMMH...

1

GUARDA TU STESSO. LASSU', NEL CIELO!
EH?
SANGUE DEL DEMONIO! UNA PALLA DI FUOCO!
DEVE ESSERE UN METEORITE! NE AVEVO SENTITO PARLARE DAL VECCHIO ABE!
QUALUNQUE COSA SIA, E' CADUTA NELLA FORESTA. GIRIAMO I TACCHI E PRENDIAMO L'ALTRA STRADA!
NO! IO SONO CURIOSO. VADO A VEDERE!
TORNA QUI, JOE! NON ESSERE STUPIDO! GUARDA CHE IO NON TI ASPETTO!

DANNATO VECCHIO COCCIUTO...
PERO' NON POSSO ABBANDONARLO A SE STESSO!
CORAGGIO, JOLLY! ANDIAMO A CONTROLLARE CHE NON SI FICCHI IN QUALCHE GUAIO!
MI CHIEDO DOVE...
AAAAAAAHHHH!
LA VOCE DI JOE! E' IN PERICOLO! ME LO SENTIVO...
CORRI BELLO, CORRI! PRIMA CHE SIA TARDI!

GIUNTO AD UNA RADURA...
HIIISSSSS...
SANGUE DEL DEMONIO! MA...QUELLA E' UNA BESTIA MOSTRUOSA! HA ACCOPPATO IL CAVALLO DI JOE, E ADESSO MINACCIA LUI!
NO...NO... STA' LONTANO, TI PREGO!

HIIISSSSS...
AAAARGHHHH...

GWWWRRLLL...
NO... JOE!
SKROTCH

TI VENDICHERO'! RIUNIRO' I PIU' FORTI DEL VILLAGGIO ED UCCIDEREMO QUEL MOSTRO!

DOPO UNA LUNGA CAVALCATA...
FINALMENTE SONO A CASA! MA...DOVE SONO TUTTI?

NON C'E' UN'ANIMA...
SALOON
QUI DENTRO FORSE TROVERO' QUALCUNO...
INFATTI...
ASCOLTATEMI! E' SUCCESSA UNA COSA TERRIBILE!
EH?
STA' CALMO! RACCONTACI TUTTO...
E POI...IL MOSTRO HA STACCATO LA TESTA A JOE...CON UN MORSO!
DOBBIAMO UNIRCI...UCCIDERE QUELLA BESTIA! INSIEME POSSIAMO FARCELA! MA...PERCHE' NON PARLI? MI CREDI PAZZO, VERO?!

ANCHE VOI! TUTTI PENSATE CHE IO SIA FUORI DI TESTA! NON E' COSI'?!
MA NO...
NOI LO SAPPIAMO CHE TU DICI LA VERITA'. PERCHE', VEDI...
...QUELLO CHE TU CHIAMI MOSTRO, IN REALTA'...
...E' UNO DI NOI! PER ESSERE ESATTI E' IL GENERALE DELLA NOSTRA SECONDA ARMATA!
HIIISSSS...
NO... NO...
DUE GIORNI FA ABBIAMO RESO IL TUO RIDICOLO VILLAGGIO UN AVAMPOSTO PER LA NOSTRA CONQUISTA DELLA TERRA! ORA TU FARAI LA STESSA FINE DEI TUOI CONCITTADINI...E DEL TUO AMICO! MORIRAI...
AAARRRGGGHHHHH!!...
...SBRANATO VIVO! HIIISSSSS...
GGGWWRRLLL...
FINE

Giuseppe Cafaro

i Tormentini

Nato nel 1974 ad Acquaviva delle Fonti (pugliese doc, ci tiene a sottolinearlo), Giuseppe Cafaro, in arte *Joker* – o per gli amici semplicemente *Jo* – ha capito subito di essere dotato di una vena artistica e creativa eccellente sin dall'infanzia, quando vince un concorso indetto dalla sua maestra, improvvisato nell'aula d'asilo! Nel 1994 comincerà a lavorare ai suoi primi personaggi, cominciando da *Jack Stanky* e dai *Marsianotti*, per finire ai *Tormentini*, agli *Iron Cops* e ai recenti *Fighter Cops*. Ha lavorato con riviste quali *Focus Junior* e *America Oggi*. Grafico e pittore con predilezione per l'astratto, attualmente sta lavorando a una versione per iPhone e iPad dei suoi *Tormentini* con la Enhanced Press.

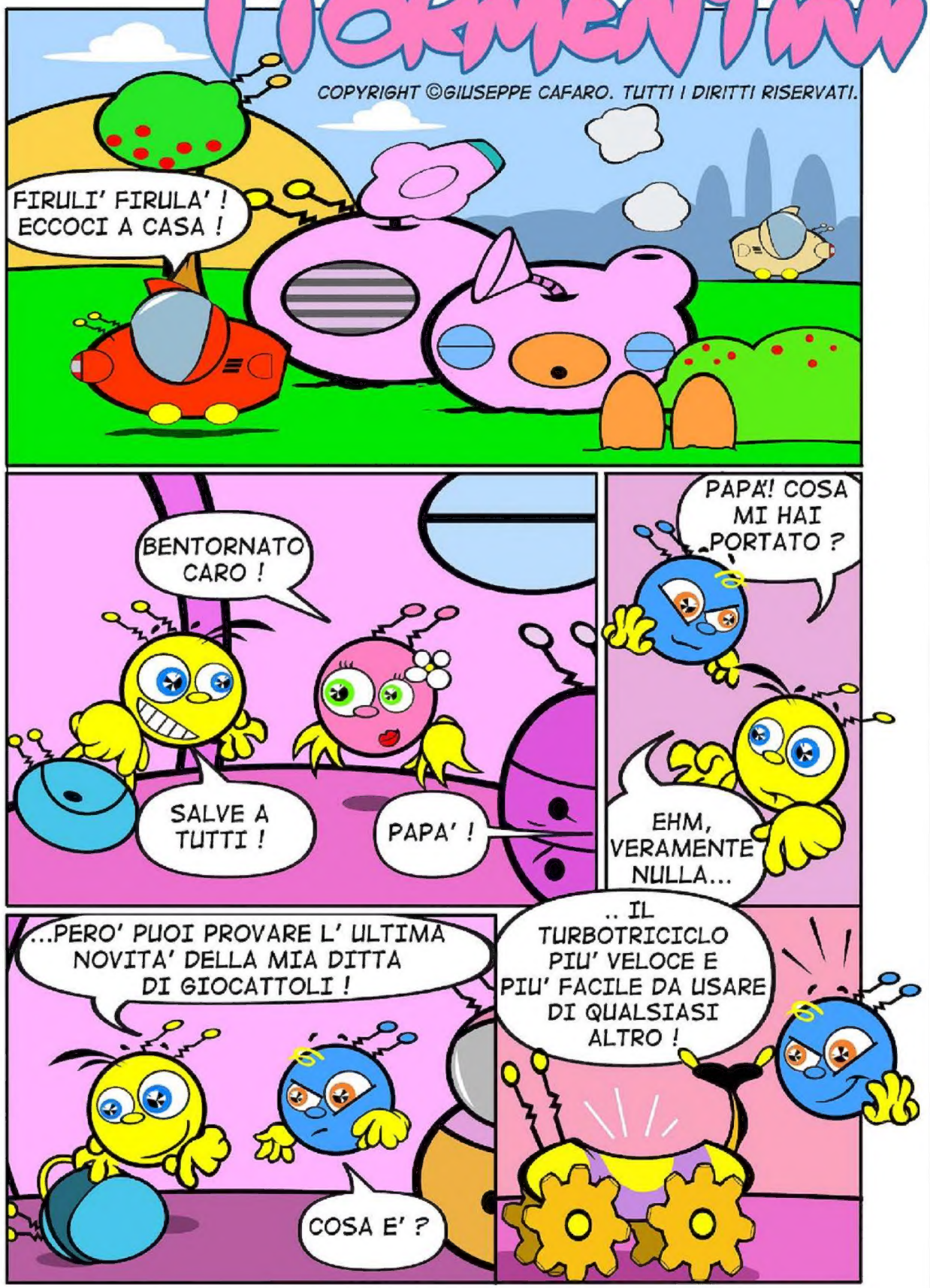
I TORMENTINI®

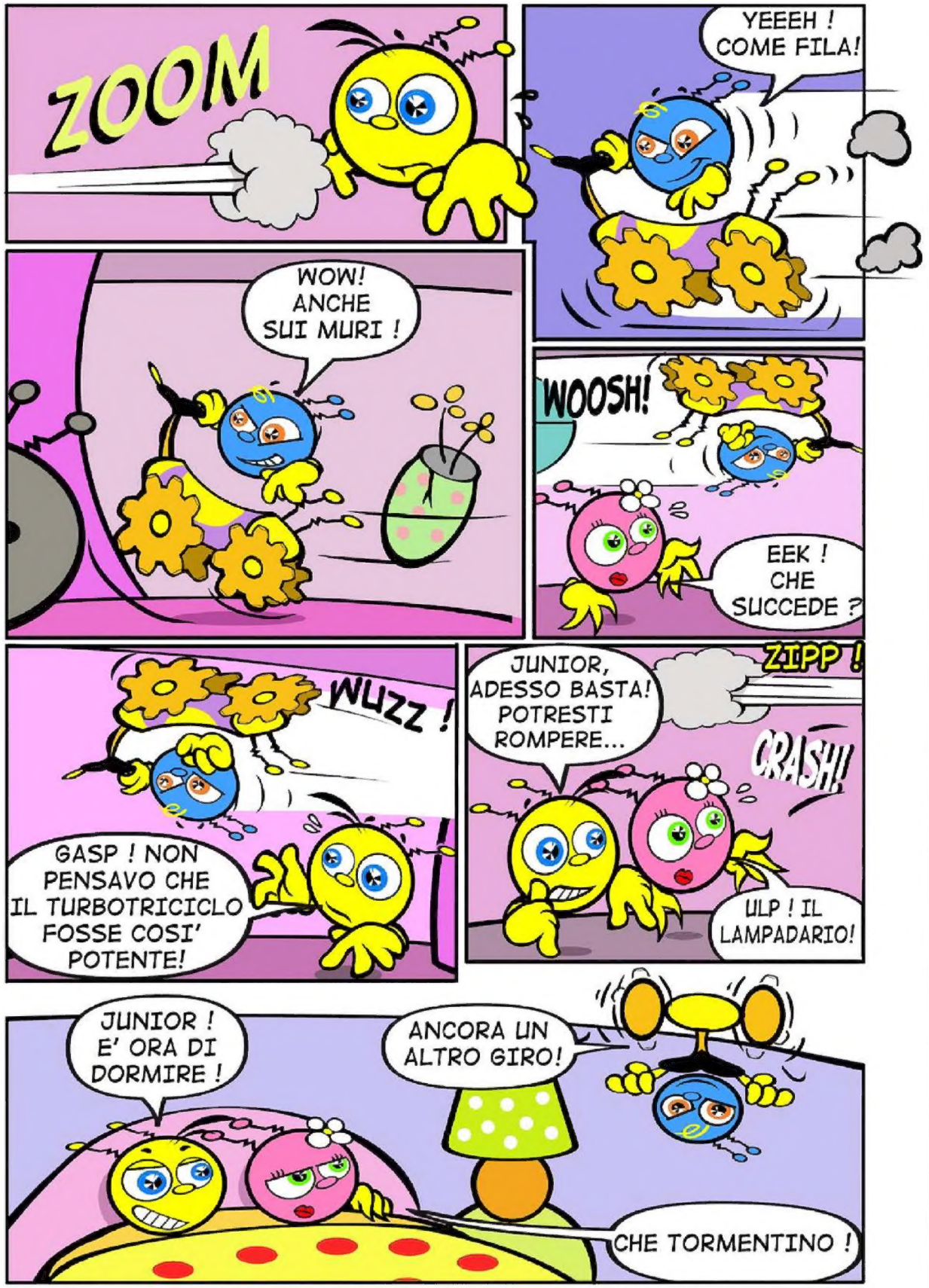
Copyright ©Giuseppe Cafaro. (JO)

OPPURE PUO' CONCENTRARE I RAGGI DEL SOLE IN UN UNICO RAGGIO! MA BISOGNA STARE ATTENTI PERCHE' POSSONO DARE FUOCO ALLE COSE...
...AD ESEMPIO ALLA NOSTRA MOQUETTE...
AIUTO! CHIAMATE I POMPIERIIII!
FINE

I TORMENTINI

COPYRIGHT ©GIUSEPPE CAFARO. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.


FIRULI' FIRULA' ! ECCOCI A CASA !
BENTORNATO CARO !
SALVE A TUTTI !
PAPA' !
PAPA'! COSA MI HAI PORTATO ?
EHM, VERAMENTE NULLA...
...PERO' PUOI PROVARE L' ULTIMA NOVITA' DELLA MIA DITTA DI GIOCATTOLI !
COSA E' ?
.. IL TURBOTRICICLO PIU' VELOCE E PIU' FACILE DA USARE DI QUALSIASI ALTRO !



disegni by M.CAVENAGHI - *colori by* JOKER - *testi by* THE FRIGHTER